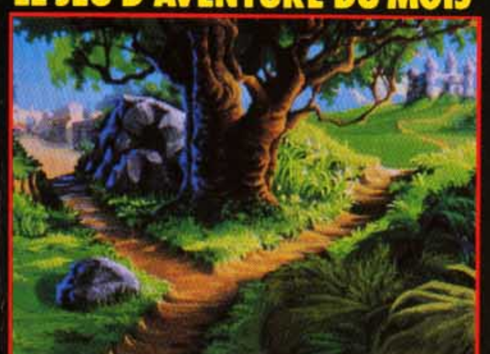


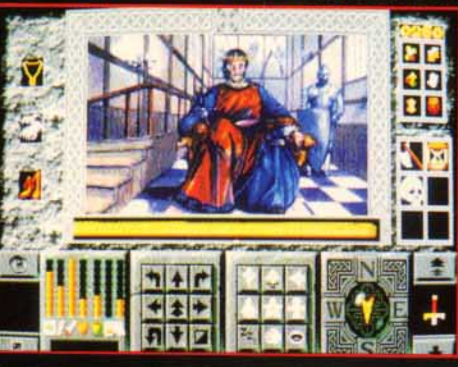
TILT

LA PASSION DE LA MICRO

KING QUEST VI
LE JEU D'AVENTURE DU MOIS



LEGENDS OF VALOUR
MIEUX QU'ULTIMA UNDERWORLD?



ENQUETE MINITEL!
TOUS LES 3615 MICRO AU BANC D'ESSAI
LEQUEL EST LE MEILLEUR?

SPECIAL NOËL
28 HITS A NE PAS MANQUER

SUPER COMPARATIF:
AMIGA 1200 FACE AU FALCON 030
QUI VA GAGNER?



FANTASTIQUES ET PAS CHERS LES JEUX SUR LASER DISC

THE 7th GUEST

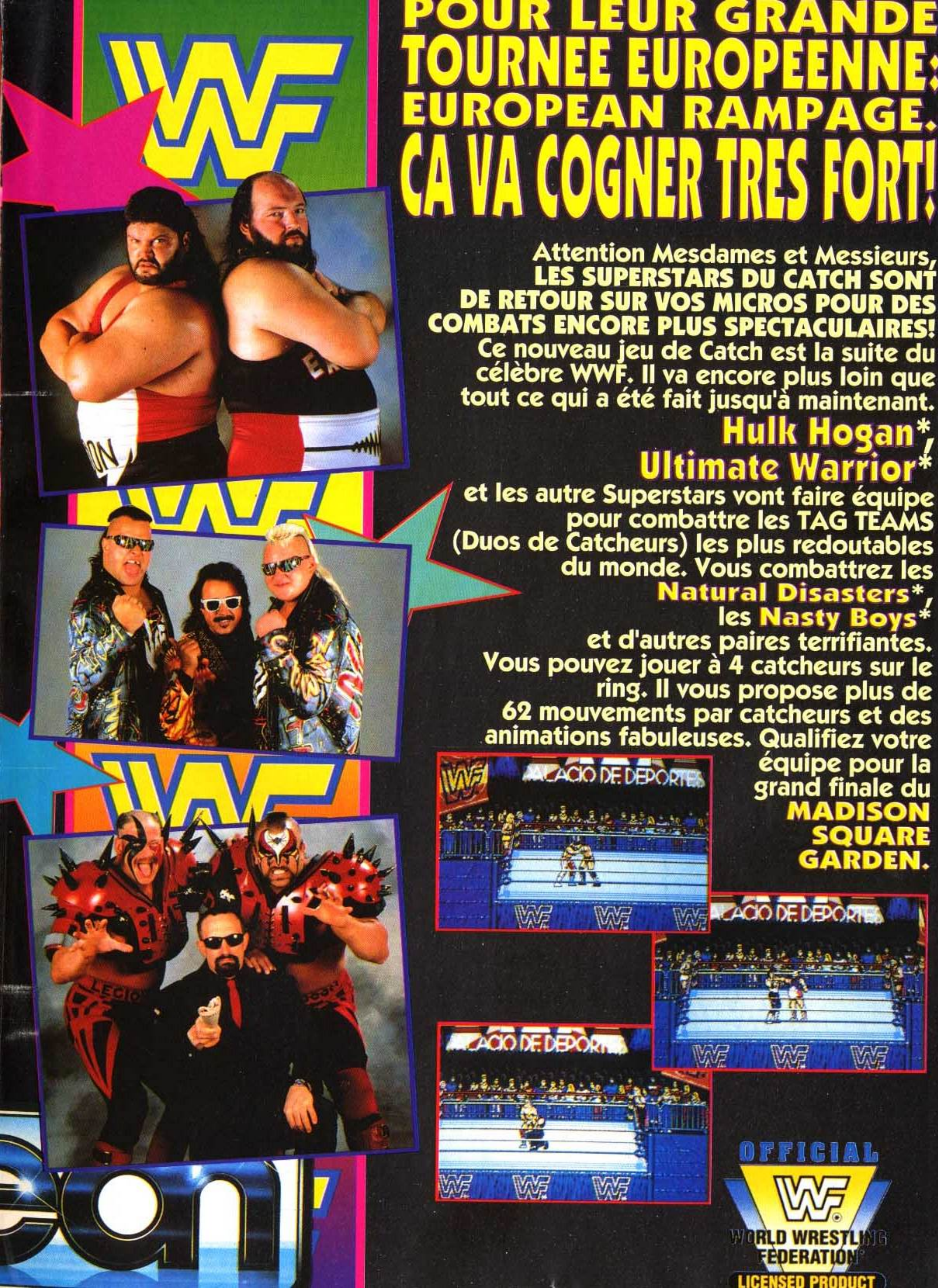
LA DISQUETTE TILT
En cadeau, trois superbes démos jouables exclusives!
JIM POWER SUR ST
BILL'S TOMATO GAME SUR AMIGA
S.C.OUT SUR PC
TOUTES LES EXPLICATIONS PAGE 157



COMANCHE
LE TEST COMPLET DU PLUS FABULEUX DES SIMULATEURS

L 2207 - 108 - 32,00 F

N°108- NOVEMBRE 1992 - 32F. MAROC: 50 DH. BELGIQUE: 210 FB. SUISSE: 9 FS. ITALIE: 9000 LIRES. PORTUGAL: 1100 ESC. ESPAGNE: 850 PTAS. ISSN073-6968



POUR LEUR GRANDE
TOURNEE EUROPEENNE:
EUROPEAN RAMPAGE.
CA VA COGNER TRES FORT!
Attention Mesdames et Messieurs,
LES SUPERSTARS DU CATCH SONT
DE RETOUR SUR VOS MICROS POUR DES
COMBATS ENCORE PLUS SPECTACULAIRES!
Ce nouveau jeu de Catch est la suite du
célèbre WWF. Il va encore plus loin que
tout ce qui a été fait jusqu'à maintenant.
Hulk Hogan*,
Ultimate Warrior*
et les autre Superstars vont faire équipe
pour combattre les TAG TEAMS
(Duos de Catcheurs) les plus redoutables
du monde. Vous combattrez les
Natural Disasters*,
les Nasty Boys*
et d'autres paires terrifiantes.
Vous pouvez jouer à 4 catcheurs sur le
ring. Il vous propose plus de
62 mouvements par catcheurs et des
animations fabuleuses. Qualifiez votre
équipe pour la
grand finale du
MADISON
SQUARE
GARDEN.
PALACIO DE DEPORTES
OFFICIAL
WORLD WRESTLING
FEDERATION
LICENSED PRODUCT

Sommaire





Edito

Noël approche... et ça se sent ! Depuis que je suis à Tilt, jamais je n'avais vu un tel déferlement de nouveautés. Nous avons reçu tellement de bons jeux que nous ne savions plus ou donner de la tête ! Jugez donc par vous-même : pas moins de 17 Hits et 11 SOS Aventures testés dans ce numéro. Du coup, nous avons laissé de côté les Rolling Softs qui ne faisaient pas le poids face à cette avalanche de nouveautés. Désormais, nous nous attacherons à vous faire partager notre engouement pour les titres les plus intéressants du moment. Et tant pis pour ceux qui ne méritent de passer ni en Hits ni en SOS Aventure...

Avant d'en finir avec les tests, un petit mot sur la notation. Certains d'entre vous vont sûrement s'étonner de voir que les notes élevées (17, 18, 19) sont de plus en plus nombreuses. Les journalistes de Tilt seraient-ils en train de se ramollir ? Non, ce sont tout simplement les logiciels qui ne cessent de s'améliorer (témoins l'extraordinaire Comanche ou le superbe King Quest VI). Mais, c'est promis, nous allons resserrer nos barêmes afin de continuer à vous guider au mieux dans le choix de vos jeux . A propos, je vous rappelle que le Guide 93 paraîtra le 4 décembre prochain.

Enfin, nous avons décidé de vous offrir de plus en plus de solutions de jeux ainsi que toutes les informations sur les nouvelles machines et les nouvelles technologies. Quant aux rubriques Paint Box, Micro Kid's et CD-I, ensevelies sous l'avalanche, vous les retrouverez dès le mois prochain. D'ailleurs, je dois vous quitter, le numéro suivant m'attend déjà !

Dogue de Mauve



AVANT-PREMIERES : 10
7TH GUEST COMME VOUS NE L'AVEZ JAMAIS VU !

Oui, ça y est, nous avons pu faire tourner *7th Guest* sur *PC CD-ROM* ! Le résultat est tout simplement STupéfiant ! Si vous avez toujours rêvé de visiter une maison hantée, suivez le guide... Ne manquez pas non plus les prochains grands titres de Psygnosis, *Lemmings II, Cytron, Bill's Tomato Games*, Creepers et bien d'autres encore. Les autres éditeurs sont aussi de la partie avec *Joe & Mac sur PC, Castles 2, B.U.D, Space Hulk, Lionheart, etc.*

TILT JOURNAL : 34
AMIGA 1200, LASER DISC GAME, SUPERGAMES & TILT D'OR...



Dans le TJ ce mois-ci, découvrez l'*Amiga 1200*, le concurrent du *Falcon 030*, le *Laser Disc Game* qui vous permet de jouer au véritable *Dragon's Lair* sur disc laser vidéo ainsi qu'un compte-rendu détaillé sur le Supergames Show, la remise des Tilt d'or ou encore Soft qui peut !, le salon des jeunes auteurs de logiciels.

SOS AVENTURE : 112
LES JEUX DE ROLES ET D'AVENTURES DE NOEL !

Devenez prince dans *King Quest VI*, guerrier, voleur ou magicien dans *Quest for Glory III*, explorateur dans *Amazon*, occultiste dans *Waxworks* et *The Legacy* ou encore stratège dans *Campaign, Historyline 14-18* et *Task Force 1942*. Quant aux fanas de jeux de rôles, il se régaleront avec *Legends of Valour, The Summoning* et *Amberstar.*

Enfin ! Digne successeur de Ultima Underworld, Legends of Valour d'US Gold reprend le principe de la 3D face-pleine. Mais cette fois, finis les souterrains, car le jeu se déroule dans une cité médiévale (donc à l'air libre). A vous les grands espaces !

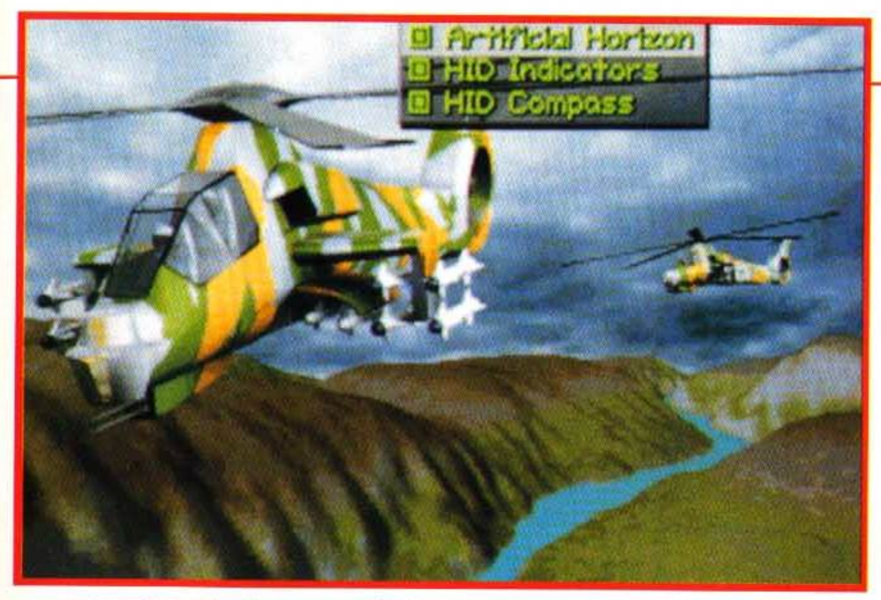
Code des prix de Tilt : A = jusqu'à 99f ; B = 100 à 199f ; C = 200 à 299f ; D = 300 à399f ; E = 400 à 499f ; F = 500 à 599f ; G = 600 à 999f ; H = 1000 à 1499f ; I = 1500 à 1999f ; J = 2000 à 3000f.

LA DISQUETTE CADEAU

PAGE 157

JIM POWER/ST, TOMATO/AMIGA ET S.C.OUT/PC.

Toutes les explications pour faire fonctionner la disquette de démo offerte par Tilt.



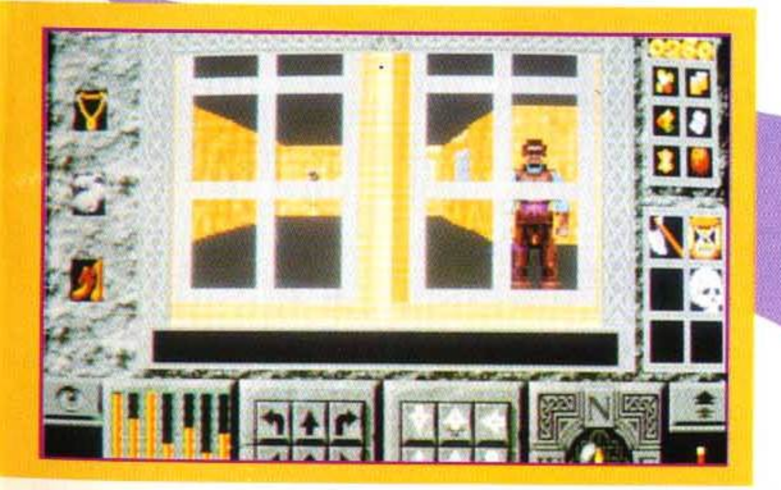
Avec Comanche, le PC nous offre la plus fantastique simulation du moment.

Pas fous, les éditeurs ! Ils ont stratégiquement attendu le début de la période des fêtes pour vous proposer leurs meilleurs titres. Résultats : pas moins de 17 hits testés dans ce numéro ! Et que du tout bon ! Le Père Noël va vous gâter cette année encore !

Jacques Harbonn vous propose aujourd'hui une sélection d'utilitaires et de périphériques destinés à tirer le meilleur de votre ordinateur. Découvrez les nouvelles cartes graphiques 24 bits et Images Pals, un soft d'archivage d'images sur *PC*. Quant à Excellence 3 sur *Amiga*, il est... excellent !

Pour l'amateur de minitel, c'est la jungle des 3615. Entre constructeurs, éditeurs et messagerie liées à un magazine, on ne sait parfois plus où donner de la tête. Avec ce dossier, *Tilt* vous indique où trouver ce dont vous avez besoin.

Vous nous écrivez de plus en plus nombreux. Compliments, critiques ou questions angoissées, nous sélectionnons les lettres les plus représentatives de votre abondant courrier. A vous la parole...



CONCOURS COMANCHE de TILT/UBI SOFT

A l'occasion de l'ouverture d'une nouvelle Fnac à Paris et du lancement de Comanche, Ubi Soft, Tilt et la Fnac vous propose un grand concours. Premier prix : une superbe maquette d'hélicoptère. Pour tous les détails, voir page 73.

FUN RADIO, LA COMPIL MICRO 3

UNE COMPILATION SPECIALE LUCASARTS™



THE SECRET OF MONKEY ISLAND®
Un jeu d'aventure graphique plein d'humour et de fantaisie, une musique entrainante, une jouabilité exceptionnelle, accessible à tous.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE®
Graphismes en 3D très détaillés, et plus de 100 effets sonores en plus du thème musical du film.

BATTLEHAWKS 1942®
Pour revivre les batailles navales du Pacifique de la seconde guerre mondiale.

THE BATTLE OF BRITAIN®
Un simulateur de vol de qualité, dans un cadre historique superbement exploité : une finition exceptionnelle.

Disponible sur ST, AG* & PC.
*** Mig 29 © Domark, remplace Battlehawks 1942®.**

Les Ubi ça un

UBI SOFT
Entertainment Software
28, rue Armand Carrel
93100 Montreuil sous Bois
48.57.65.52



VROOM/ GREAT COURTS 2

LE MEILLEUR DE LA FORMULE 1 ET DU TENNIS

VROOM
VROOM vous offre une animation qualité arcade et une jouabilité exceptionnelle !
© Lankhor





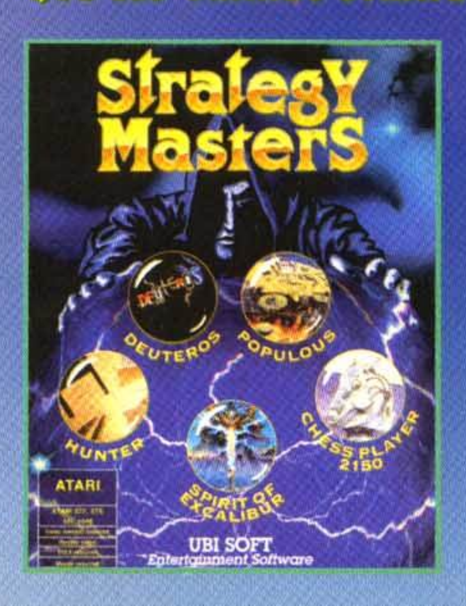
GREAT COURTS 2
Un monument de la simulation sportive !
© Blue Byte, © Ubi Soft




Disponible sur ST & AG.

STRATEGY MASTERS

QUE LES GRANDS STRATEGES S'AFFRONTENT !



Voyage dans le temps et dans l'espace... sang-froid, rapidité, réflexion, ruse, et organisation... vous seront nécessaire pour arriver à vos fins et entrer dans le "Cercle des Maîtres de la Stratégie".

Disponible sur : ST, AG* & PC.

*** Battle Master © Mirrorsoft Ltd. remplace Deuteros.**
Sur PC : Populous, Spirit of Excalibur, Chessplayer 2150, Cohort et Merchant Colony © Impression.

FANTASTIC WORLDS

A LA CONQUETE DE MONDES ETRANGES ET FASCINANTS...

compils Soft assure max !!!

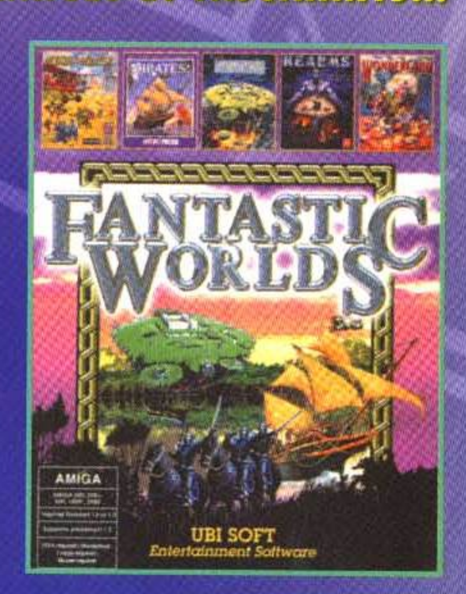
REALMS
Vous emporte au milieu de royaumes où Orques, Elfes et Amazones sont de redoutables combattants.
© Virgin Games Ltd.

PIRATES
Vous entrainent dans les eaux troubles des mers des Caraïbes du 17ème siècle.
© Microprose Software Inc.

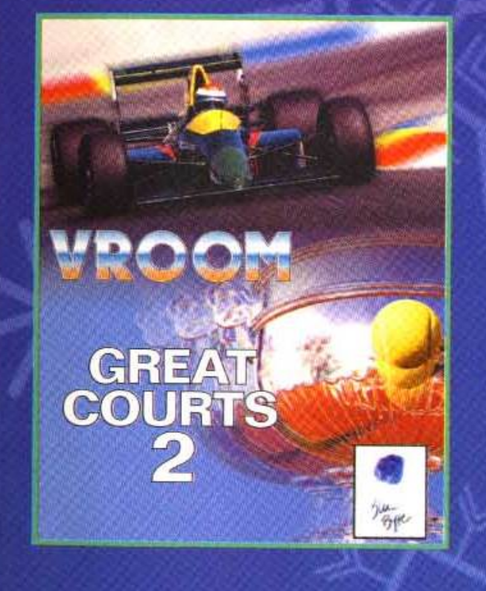
WONDERLAND
Vous êtes Alice au Pays des Merveilles... Saurez-vous déjouer tous les pièges et résoudre les énigmes ?
© Magnetic Scrolls Ltd.

POPULOUS
Utilisez votre pouvoir pour aider votre peuple à se développer et lutter contre ses ennemis.
© Electronic Arts

MEGALOMANIA
Le jeu des fous du pouvoir où le vainqueur gagne la divinité éternelle.
© Mirrorsoft Ltd.



Disponible sur ST, AG & PC.
PC : Pirates, Populous, Wonderland, Realms.



Compilations disponibles dans les Fnac et les meilleurs points de vente



PLANETE AVENTURE 2

POUR TOUS CEUX QUI REVENT D'AVENTURE...

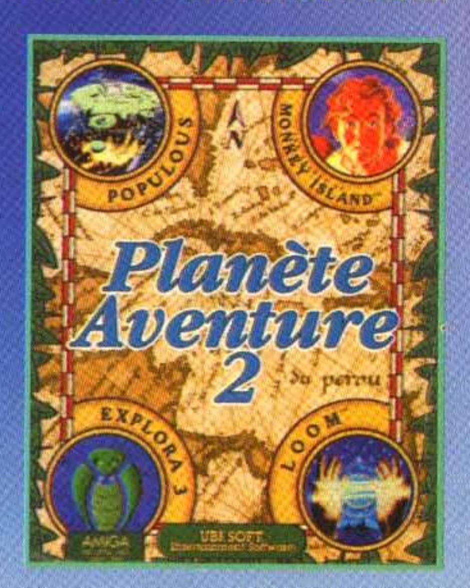
THE SECRET OF MONKEY ISLAND™
Devenez un pirate dans une aventure parsemée d'embûches !
™ and © 1990 LucasArts Entertainment Company. All rights reserved.

LOOM™
Dernier survivant de la guilde des tisserands, vous combattrez les forces du mal...
™ and © 1990 LucasArts Entertainment Company. All rights reserved.

POPULOUS
En incarnant un dieu, vous orientez les destinées de vos fidèles pour conquérir le monde.
© Electronic Arts

EXPLORA 3
Vous allez vous retrouver plongé dans une aventure inquiétante, au coeur d'une enquête sur la secte du serpent...
© Infomédia.

Disponible sur ST, AG* & PC.
* Maupiti Island ©Lankhor, remplace Explora 3



6 juin 1944, les troupes Alliées débarquent sur les côtes Normandes.

Une opération gigantesque et minutieusement orchestrée.

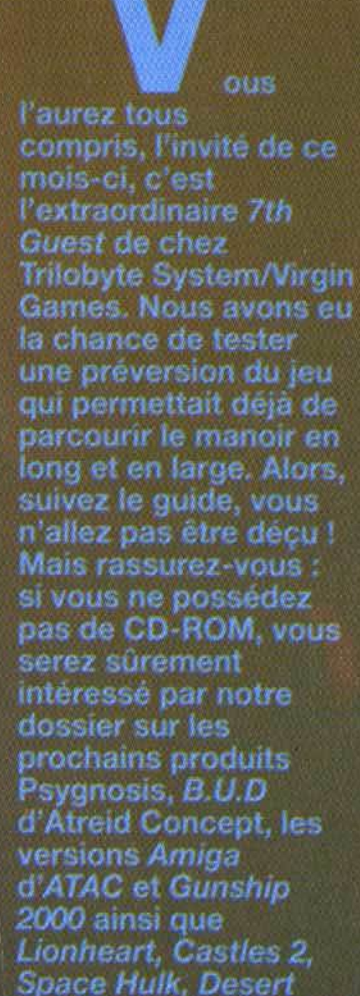
Revivez ces heures historiques grâce à ce jeu hors du commun.

Avec tanks, bombardiers, parachutistes et fantassins, D. DAY innove et se démarque dans l'art de la simulation.





Edito



Vous l'aurez tous compris, l'invité de ce mois-ci, c'est l'extraordinaire *7th Guest* de chez Trilobyte System/Virgin Games. Nous avons eu la chance de tester une préversion du jeu qui permettait déjà de parcourir le manoir en long et en large. Alors, suivez le guide, vous n'allez pas être déçu ! Mais rassurez-vous : si vous ne possédez pas de CD-ROM, vous serez sûrement intéressé par notre dossier sur les prochains produits Psygnosis, *B.U.D* d'Atreid Concept, les versions *Amiga* d'*ATAC* et *Gunship 2000* ainsi que *Lionheart, Castles 2, Space Hulk, Desert Strike* ou encore *Joe & Mac*. Alors, rêvez bien et à bientôt !

Laurent Defrance



The 7th

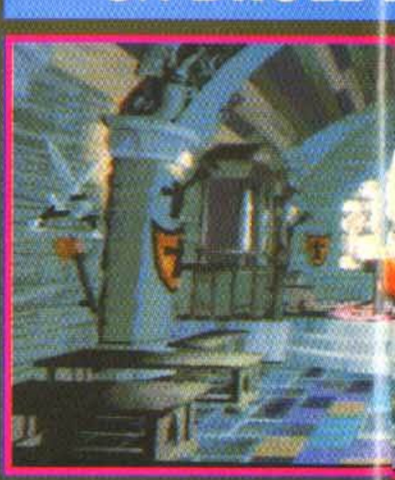
LES PREMIERS INSTANTS

The 7th Guest arrive ! Fabricants, augmentez les chaînes de production des lecteurs de CD-ROM, car un tel jeu pourrait bien décupler les ventes en ce domaine !

UN DRÔLE D



Le superbe hall d'entrée, avec son escalier monumental conduisant à l'étage supérieur.



Chaque pièce fourmille de détails. Ce squelette musicien vous donnera un concert improvisé.

Et voilà, il est là... enfin presque ! *The 7th Guest*, édité par Virgin, est le premier jeu totalement conçu pour le CD-ROM des *PC*, exploitant à fond les nouvelles techniques (SVGA et monde virtuel). Nous avons déjà eu l'occasion de vous le présenter, grâce à quelques images glanées sur les salons. Mais, cette fois, c'est bien différent car nous avons eu le CD en main et nous avons pu le tester à notre guise pour Tilt. Certes, il manquait encore quelques éléments importants : par exemple, tous les fantômes qui hantent ce sombre manoir n'étaient pas encore arrivés. Mais la trame du jeu était constituée.
Toutes les salles sont reconstituées en 3D mappée, avec un luxe incroyable de détails et un usage du raytracing poussé dans ses derniers retranchements. Le réalisme y est donc vraiment effarant. Ce réalisme est tel que l'on pourrait fort bien prendre ces images pour des digitalisations, d'autant que l'usage du SVGA (640 x 480 en 256 couleurs) permet de profiter pleinement de la qualité de « simulation visuelle ».



The 7th Guest devrait être disponible sur CD-ROM pour PC à la fin de l'année.



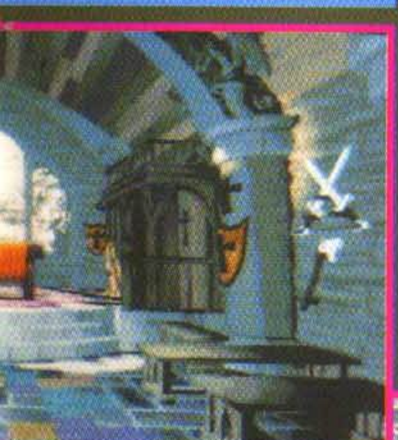
La superbe séquence d'introduction, animée comme il se doit, met en place l'ambiance : le manoir mystérieux, les différents crimes et la présentation des fantômes.

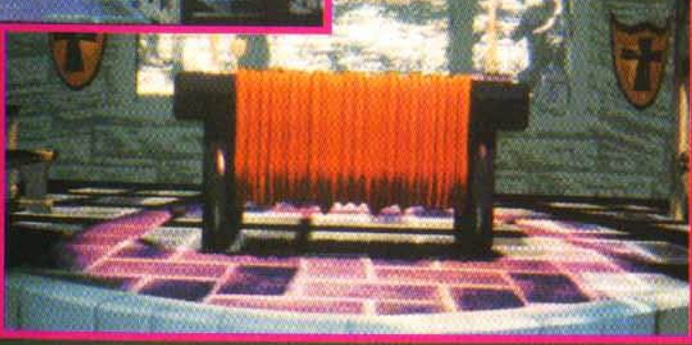
Guest

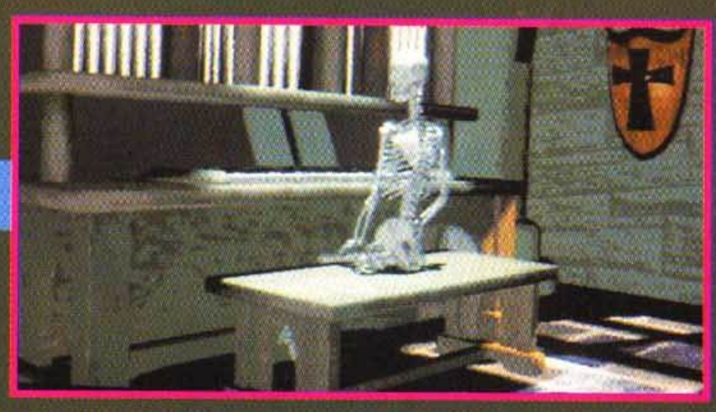


Une séquence impressionnante : des mains déforment le tableau et tentent de passer au travers.

ORGANISTE



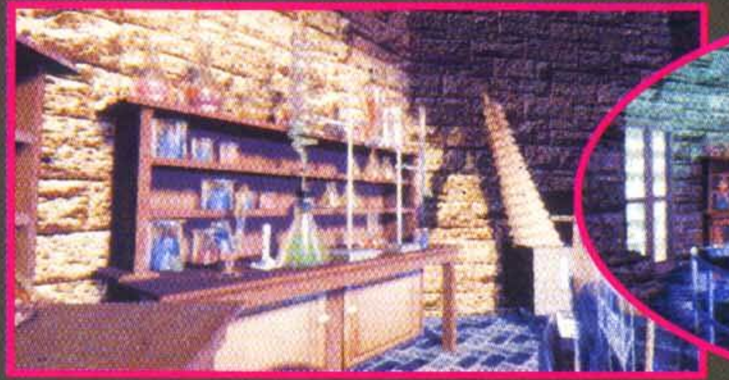




Mais, il suffit d'avancer pour s'apercevoir de son erreur. La caméra reproduit fidèlement et en continu (en une séquence animée et non un simple changement d'images) ce que vous auriez vous-même observé en vous déplaçant dans une telle pièce. Dans certains cas (lorsque l'on se rapproche pour observer un objet), la caméra change d'angle de vue, introduisant alors une nouvelle diversité.
J'assure que l'on ne regarde pas le jeu … on est dedans !

LE LABORATOIRE





Le laboratoire vous réserve quelques surprises, ne serait-ce que pour réussir à en sortir vivant !

L'ANCETRE

Le squelette qui se cachait dans ce coffre disparaît. Sous vos yeux, il se désagrège, os par os !

LA LUNET



Voilà ce que vous découvrirez en collant votre œil au télescope.

On parcourt les salles et tremblant souvent comme une feuille. Car l'autre grand point fort, c'est l'ambiance prenante. D'autant qu'elle est accentuée par les bruitages de circonstances, les éclairages en clair-obscur, les animations complémentaires (les squelettes et les fantômes semi-transparents sont stupéfiants) et bien d'autres choses encore que vous découvrirez. Cette version ne permettait pas de se faire une idée très précise de la jouabilité, de nombreux éléments







CLAIR OBSCUR

Le traitement des images en clair-obscur accentue l'atmosphère oppressante.

LA SALLE A MANGER







Le gâteau sur la table est en fait un cimetière, avec des tombes et des crânes grimaçants.



du moteur d'aventure étant absents. Mais, déjà, sous cette forme, il est déjà bien difficile de s'en détacher ! c'est vous dire !

The 7th Guest sera bientôt disponible pour *PC* CD-ROM, VGA et SVGA.

Jacques Harbonn

PSYGNOSIS : le plein de nouveautés !

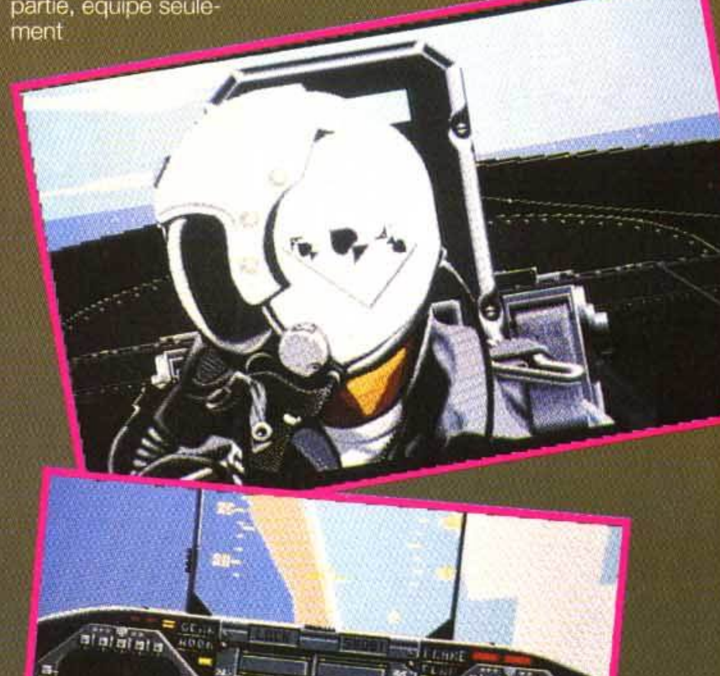
CYTRON (AMIGA)



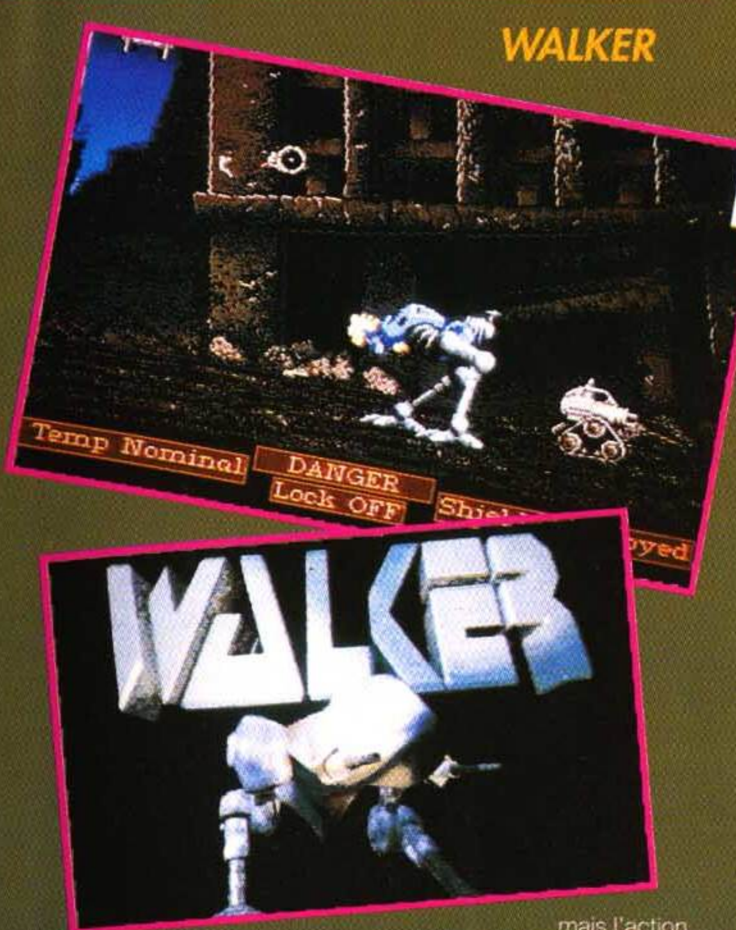
Noël approche et vous devez préparer fébrilement la liste de cadeaux à glisser dans vos petits souliers devant la cheminée. Cette année, le Père Noël pourrait fort bien s'appeler Psygnosis, car la grande société nous prépare un déluge de nouveautés et adaptations diverses.

CYTRON (AMIGA)

Cytron emmène dans un monde futuriste et sinistre où la technologie a atteint des sommets encore inégalés. L'action se déroule dans un immense complexe industriel extrêmement perfectionné où les ouvriers ont été remplacés par des robots. Plus question de grèves, de «pauses café», ou d'augmentations de salaire… Deux piles dans le dos, un peu d'huile de temps en temps, une poignée de scientifiques pour s'occuper de la maintenance, et roulez jeunesse ! Mais le modernisme a aussi ses inconvénients : Alors qu'aujourd'hui l'heure de la révolte a sonné chez les robots, les dirigeants commencent à regretter le bon vieux temps. Contrairement à l'ouvrier moyen qui se contentait de mordre dans son sandwich au pâté en sifflotant l'*Internationale*, les robots, eux, ne font pas de détail et désintègrent tout ce qui bouge à coups de laser ! La seule façon de libérer les malheureux scientifiques encore retenus prisonniers à l'intérieur du complexe est d'envoyer un androïde-sauveteur que vous dirigerez par l'intermédiaire d'une grosse télécommande : votre *Amiga* ! Le jeu est présenté en vue de dessus et vous contrôlez le Cytron, un robot capable de se scinder en deux parties plus petites (Cyt et Ron… Vous aviez deviné ?) afin de se faufiler facilement dans les passages les plus étroits. Vous démarrez la partie, équipé seulement d'un petit laser, mais vous pourrez trouver de nouvelles armes en vous connectant aux ordinateurs du complexe. Ces ordinateurs pourront également vous fournir les plans de certains niveaux ou vous permettre de refaire le plein d'énergie. Le complexe est constitué de trente-sept niveaux qui s'enfoncent sous la terre jusqu'au centre de contrôle, qu'il vous faudra reconquérir. Chaque niveau est, comme il se doit, infesté de robots tous plus agressifs les uns que les autres, mais il



COMBAT AIR PATROL



ne faudra pas pour autant vous contenter de tirer à l'aveuglette et sans réfléchir. Vous devrez en effet trouver la sortie de chaque niveau avant d'accéder au suivant, ce qui nécessite souvent l'emploi de codes, de pastilles de bonus, ou de clés. La plupart des salles sont par ailleurs équipées de barrières laser qui vous empêchent de passer, mais qui, une fois que vous aurez appris à les manipuler, pourront se révéler fort utiles pour vous débarrasser de certains monstres, sans gaspiller trop de munitions. On trouve aussi des téléporteurs, et des salles remplies de mines qui ne demandent qu'à exploser sous vos pas. Un dispositif d'autant plus dangereux que, les robots ayant démoli la climatisation, il vous arrivera de faire quelques belles glissades sur un sol recouvert d'une épaisse couche de glace.
Ce jeu de castagne en vue du dessus rappelle fortement *Alien Breed*, dans lequel les robots étaient remplacés par d'immondes aliens échappés tout droit du film du même nom, mais l'action semble ici un peu plus élaborée. Vous devrez résoudre quelques petites énigmes et faire preuve de malice et de ruse, par exemple en trouvant l'interrupteur qui vous permettra d'éteindre la lumière et de vous déplacer ainsi sans être vu (vous êtes équipé d'un viseur infrarouge).
La réalisation est d'un très bon niveau (le jeu démarre sur une superbe musique remarquablement rythmée), avec un scrolling d'une fluidité époustouflante – 50 images/secondes – qui permet de déplacer le héros à une vitesse incroyable.

WALKER (AMIGA)

Si vous avez toujours rêvé de piloter un de ces tanks à démarche de poulet tirés de *Star War*, ou le robot ED-209 de *Robocop*, *Walker* est fait pour vous... Vous allez en effet pouvoir grimper à bord d'une de ces machines au look animal issues de l'imagination des créateurs de *Battletech*. Les touches du clavier vous permettent de faire avancer ou reculer votre engin à travers une ville en ruines, tandis que vous dirigez la mire de votre viseur un peu partout sur l'écran à l'aide de la souris. Vous disposez d'une puissante mitrailleuse et de missiles à têtes chercheuses qu'il est possible de «locker» sur la cible de votre choix, mais les articulations de votre machine ne sont pas assez souples pour tirer derrière vous.
Et c'est bien dommage, car vos ennemis n'y vont pas de main morte : les bougres vous mitraillent sans relâche depuis les fenêtres des immeubles et vous envoient des dizaines de fantassins soutenus par des chars et des voitures blindées. La défense aérienne varie, quant à elle, du deltaplane à l'hélicoptère.
Curieusement, c'est à DMA, l'équipe à l'origine des pérégrinations des adorables Lemmings, que vous devrez ces intenses moments de bonheur sadique... Quel plaisir de voir tous ces minus s'enfuir sous le feu des mitrailleuses crachant la mort dans un déluge de flammes et d'acier ! Vous aurez l'impression d'être King Kong ou Godzilla lâché au cœur d'une grande métropole ! Mais les programmeurs affirment que contrairement aux apparences, c'est bien vous le gentil, et que tous ces types, que vous massacrez au rythme échevelé d'environ 200 cadavres/minute, sont tous, sans exception, de véritables ordures. On peut raisonnablement en douter... Quoi qu'il en soit, la réalisation est, une fois de plus, de grande qualité : Les mouvements de votre Walker sont absolument superbes, et les différents niveaux de scrolling parallaxe employés pour le sol donnent une bonne impression de profondeur, renforcée encore par le fait que votre machine tourne la tête vers l'arrière-plan ou vers le premier plan selon la position de votre cible. A l'instar des Lemmings, les sprites de vos ennemis sont exagérément petits, mais remarquablement bien animés. Mais, à l'exception du héros, les décors comme les personnages manquent singulièrement de couleurs (toutes les teintes semblent être passées dans l'armure et la carrosserie du robot).
A certains niveaux, vous descendrez de votre engin pour explorer à pied les installations souterraines ennemies, mais malgré tout, l'action semble répétitive, et plutôt lassante à la longue. Certes, la finesse n'est pas au rendez-vous, mais l'excellente réalisation donne vraiment envie de jouer, et les amateurs d'arcade pure et dure ne devraient pas déçus.

COMBAT AIR PATROL (AMIGA)

S'entraîner sur un simulateur de vol retraçant plutôt librement les affrontements de 1990, ça vous tente ? C'est ce que vous propose de faire *Combat Air Patrol*... A mi-chemin entre le wargame et le simulateur de vol, ce soft vous mettra au commandes d'un F-14 ou d'un F-16 (et nos mirages 2000 alors?). Toutes les options désormais classiques des simulateurs de vol seront, bien entendu, au rendez-vous, avec notamment une vue du sol « comme si vous y étiez », grâce à laquelle vous pourrez voir passer votre avion au dessus de votre tête à une vitesse surprenante. Autre gadget, qui rappelle les images qu'on a pu voir à la télévision durant la guerre du Golfe : des caméras seront installées sur les missiles guidés. Vous pourrez choisir d'effectuer diverses missions ou une véritable campagne, car le jeu intégrera également quelques éléments de wargame et de stratégie. Les missions proposeront un vaste choix de situations différentes, allant de l'attaque d'une colonne de blindés à l'affrontement avec Sadam Hussein en personne ! Un soft amusant, mais pas très réaliste («Heureusement !», NDLR).

LEMMINGS 2 (AMIGA)

La suite, réussie, de ce jeu fabuleux nous avait été présentée à l'ECTS, et nous n'avions pas manqué de vous en faire profiter – voir *Tilt* 106. Mais la présentation à laquelle nous avions assisté ne nous avait pas permis de jouer nous-mêmes. C'est désormais chose faite et nous allons vous faire partager nos «découvertes». Ce deuxième volet vous plonge dans douze mondes différents (plage, montagne enneigée, Préhistoire...). Chaque monde couvre en fait plusieurs écrans et correspond ainsi à plusieurs niveaux du premier volet. Le but


LEMMINGS 2

est de récupérer un talisman fragmenté en douze morceaux ; Seule la réunion de toutes les parties permet aux pauvres petits Lemmings de réintégrer leur patrie d'origine.
Chaque univers est caractérisé par différentes composantes. Tout d'abord, le décor est en rapport avec le contexte et l'on passe ainsi des pentes poudreuses au sable fin de la plage, assurant un complet dépaysement. Cette ambiance se retrouve à d'autres niveaux. Ainsi faut-il voir le « tombeur des plages », copie d'Aldo Maccione, bronzage de circonstance et Rayban au nez, ou le «Lemming des cavernes», cheveux en bataille et vêtu de peau de bête. Les possibilités d'action exploitent aussi les spécificités de chaque monde : nageur, surfeur, skieur, archer... (42 au total).
Lemmings 2 apparaît encore plus prenant que le premier volet. La réalisation a été améliorée, le scrolling étant plus rapide et les commandes parfois plus ergonomiques. Les astuces à trouver sont toujours aussi délirantes, mais plus variées. La part d'action est aussi plus importante.
En effet, dans le premier volet, il fallait attendre les niveaux supérieurs pour prouver ses capacités de coordination.
Ici, au contraire, vous devrez assez vite jongler entre les changements d'ordre et les actions sur les Lemmings ainsi que sur l'environnement (ventilateur en particulier), ou même la coordination entre plusieurs Lemmings.
En voici un exemple : Si vous voulez envoyer un Lemming à destination, il faut parfois l'élever dans les airs en gonflant un ballon, contrôler sa direction en faisant agir le ventilateur au bon endroit. Et, finalement, libérer le Lemming en transformant un autre Lemming, en Robin des Bois, qui tirera une flèche pour crever le ballon du premier. Le Lemming tireur à l'arc met un certain temps à armer (mouvement fort bien reproduit d'ailleurs), et la trajectoire de la flèche est courbe, -comme il se doit-, ce qui complique encore plus le challenge, d'autant plus que la pendule continue de tourner pendant ce temps. S'il est plus difficile, ce deuxième volet n'en conserve pas moins une excellente progression de difficulté, et l'humour omniprésent vous fera accepter, avec bonne humeur, vos échecs successifs.
Lemmings 2 devrait être disponible sous quelques jours en version *Amiga* et un peu plus tard en version *ST* puis *PC*.

ARMOUR GEDDON (PC)

Nous vous avions déjà présenté dans les *Tilt* 92 et 93 les versions *Amiga* et *ST* de ce superbe logiciel. Rappelons qu'il s'agit d'un simulateur multi-engins qui vous place tour à tour au poste de pilotage d'un char léger ou lourd, d'un hovercraft, d'un hélicoptère, d'un chasseur ou encore d'un bombardier furtif. L'équipement de chaque véhicule est tout aussi diversifié, que ce soit au niveau de l'armement (laser, obus, bombes, roquettes, missiles) ou des équipements complémentaires – vision infrarouge nocturne, fusées servant de leurres lors des attaques, réservoirs supplémentaires, camouflage, possibilité de téléportation... Cet aspect simulation est doublé d'un aspect stratégique tout aussi important. Il faut gérer le matériel avec économie, miser sur la recherche et le développement pour reconstruire le matériel détruit, et créer celui indispensable à une mission particulière. La réalisation était déjà superbe sur *Amiga* et *Atari ST*. Elle est tout simplement exceptionnelle sur *PC*. Certes nous avions installé le jeu sur un *PC* puissant – *486 DX 33*, 8 Mo de RAM. Mais le résultat est impressionnant : votre engin file comme le vent et les ennemis comme des étoiles filantes. Les utilisateurs de PC puissants devront-ils ralentir leur machine ? Cette vitesse hallucinante respecte la qualité graphique. Les 256 couleurs du mode MCGA ont été mises à profit pour fournir des tableaux de bord encore plus fignolés, avec un rendu «parfait» de la texture métallique. La 3D a été retravaillée, chaque élément bénéficiant de facettes plus nombreuses. La version dont nous disposions n'incluait pas encore les bruitages, mais il serait étonnant que les programmeurs excluent cet aspect capital. Cette nouvelle version redonne une jeunesse à ce logiciel passionnant, qui n'a pas pris une ride en dépit des nombreuses nouveautés du marché *PC*. Le jeu sera disponible ce mois-ci. Amateurs de simulation/stratégie, à votre porte-monnaie !



AMOUR GEDDON



BILL'S TOMATO

BILL'S TOMATO GAMES (AMIGA)

Les jeux de puzzle et assimilés semblent avoir le vent en poupe en ce moment (*Toddlers*, *Push Over*), ce qui n'est pas pour déplaire aux joueurs qui, comme nous, aiment bien se triturer un peu la cervelle.
Ce jeu de Psygnosis (que vous retrouverez sur notre disquette du mois) ne brille guère par son scénario : une tomate qu'il faut conduire vers la sortie de tableau en tableau.
Voilà qui ne semble guère passionnant au premier abord. Et pourtant, détrompez-vous car ce jeu pourrait fort bien vous faire passer des nuits blanches !
Le principe de jeu est d'une grande simplicité et se maîtrise en quelques instants. Votre tomate sautille sur sa plate-forme de départ et devra rejoindre la plate-forme d'arrivée sans s'écraser ni se retrouver bloquée. Au milieu, un labyrinthe plus ou moins complexe vous attend, avec ses pièges variés : blocs énormes, impasses, piques, tapis roulants… Pour parvenir au but que vous vous êtes fixé, vous disposez d'un certain nombre d'outils qui vont interférer avec la trajectoire de la tomate.
Chaque élément peut être placé où l'on veut dans le tableau, à condition que la place soit libre bien entendu. Ainsi, le ventilateur va-t-il «pousser» la tomate d'autant plus loin qu'elle passera plus à proximité. Comme vous disposez de plusieurs ventilateurs, vous pouvez, par exemple, faire effectuer une trajectoire en zigzag à votre fruit, en plaçant un ventilateur à gauche, puis un autre, un peu plus bas à droite. D'autres outils pourront vous être utiles : tremplin pour les petits sauts, trampoline pour les sauts plus importants, etc.
A la manière de *Lemmings*, vous ne disposez que d'un nombre limité d'outils pour chaque tableau, mais vous pourrez repositionner à volonté les outils dont vous disposez.
Le nombre de tomates est illimité, seul le chronomètre joue contre vous.
Si la réalisation n'est pas impressionnante, elle n'en est pas moins d'un bon niveau.
L'inertie de la tomate, qui joue un rôle capital dans ce jeu, est parfaitement rendue. Le rebond sur les tremplins et autres trampolines est tout aussi bien simulé, la tomate rebondissant plus haut si, toutefois, elle arrive en plein centre du tremplin plutôt que sur les bords.
Bill's Tomato Games s'annonce comme un jeu passionnant, à tel point que la rédaction a défilé pendant l'essai pour tenter de résoudre les différents tableaux proposés.
Les Amigaïstes n'auront plus longtemps à attendre avant de se plonger dans les méandres de ce jeu (prévu pour le mois de décembre en théorie). Les possesseurs d'*Atari ST* et de *PC* devront, quant à eux, patienter un peu plus longtemps.

CREEPERS (PC)

Creepers est un autre jeu de puzzle, au scénario bien différent ,mais au principe de jeu assez proche de *Bill's Tomato Game*. Vous êtes chargé de veiller sur la sécurité de mignonnes chenilles et de les conduire jusqu'à la tiédeur du cocon. Là, elles se transformeront en majestueux papillons.
Une docte chenille *honoris causa* se chargera de vous fournir quelques bons tuyaux au début de chaque tableau. Précaution fort louable, car ces chenilles sont vraiment inconscientes, prêtes à se jeter dans le premier trou venu.
Tout comme *Bill's Tomato Games*, vous disposez d'un certain nombre d'outils en nombre limité : ventilateur, plan incliné pour permettre à la chenille de changer de niveau, chenilles pour boucher les trous les plus dangereux et même une insolite raquette de tennis. Mais, voilà, sous les coups répétés de cette raquette, la pauvre chenille va se mettre en boule et rebondir de place en place. Rassurez-vous, c'est pour son bien et souvent le seul moyen de l'aider à lui faire rejoindre au plus vite, son cocon salvateur.
Facile au début, le jeu devient vite un véritable casse-tête, car le labyrinthe devient plus complexe et, surtout, les chenilles se multipliant.
Une caméra vous permettra heureusement de «garder à l'œil» l'une de vos protégées.
Creepers devrait être disponible incessamment sous peu, sur *PC* uniquement (du moins dans un premier temps).



CREEPERS

Marc Lacombe
et Jacques Harbonn

Joe & Mac

JOE & MAC EST PRÉVU POUR DÉBUT DÉCEMBRE SUR PC (VERSION DISQUETTE ET CD-ROM).

Caveman Ninja, *né sur borne d'arcade a eu du succès. Aussi, Data East puis Elite l'ont adapté sur Nintendo. Et l'ont rebaptisé* Joe & Mac. *Ce jeu franchit la frontière qui sépare les mondes des consoles et des micros. Un tel jeu sur PC était impensable...* Joe & Mac *sera-t-il le premier d'une longue série ?*



JOE & MAC a réussi son passage d'entrée dans le monde de la micro. Les joueurs sur PC vont s'en donner à cœur joie.

Au début, le héros préhistorique dispose seulement d'une hache de pierre. Par la suite, il pourra se battre avec des armes plus sophistiquées.

L'histoire de *Joe & Mac* est triste à pleurer. Une nuit sans lune, une lointaine tribu cromagnonesque vient chiper toutes les femmes et jeunes filles du village de *Joe & Mac*. Le lendemain, au réveil, c'est la consternation. Plus personne pour faire la popote et raccomoder les pagnes en peau de mammouth. Les deux héros doivent délivrer ces petites fées des cavernes. Massue sur l'épaule, ils suivent la trace des kidnappeurs. Dix niveaux remplis d'embûches attendent les courageux hommes des cavernes. Ils affronteront des monstres de fin de niveau, vingt fois plus gros qu'eux : dinosaure cracheur d'hommes, plantes carnivores géantes, mammouth monumental... Les armes ne poussant pas sur les arbres, les deux compères doivent chercher dans le paysage de nouveaux « moyens d'expression » : os de dinosaure à tête (presque) chercheuse, boomerangs, bombes incendiaires, piments rouges, roue de pierre. Si vous vous sentez le courage de livrer seul la bataille, vous dirigerez Joe. En revanche, si vous avez besoin d'aide, un ami pourra prendre le contrôle de Mac. L'humour des animations et les décors variés de la version *PC* rappellent l es versions consoles : primitives mais drôlement efficaces...

Laurent Defrance

Le gros dinosaure semble vous ignorer... pour l'instant. Pourtant, il faudra bien vous mesurer à lui, à un moment ou un autre.

L'erreur à ne surtout pas faire : bastonner le bébé dinosaure. Ce n'est pas la meilleure chose qui soit car sa mère viendra vous réclamer des comptes.





Il faut libérer la première des jeunes filles pour continuer votre quête. Mais son gardien ne l'entend pas de cette oreille. Sautez et tirez en même temps sont les clefs de la réussite.

Castles II
Siege and Conquest

CASTLES II SERA DISPONIBLE SUR PC UNIQUEMENT À LA FIN DE L'ANNÉE.

Vous aviez aimé Castles, son monde médiéval et ses intrigues mortelles ? Interplay et Electronic Arts vous ont concocté une suite encore plus prenante.

Interplay, fort du succès du premier volet de *Castles* (que nous avions testé en version *Amiga* dans le *Tilt* 102) s'apprête à livrer pour Noël le second volet. Le thème est le suivant : le roi Charles est mort sans désigner clairement son successeur. Toute l'Europe est déchirée par des guerres sanglantes qui opposent les lords entre eux. C'est une guerre que vous voulez gagner, une couronne que vous voulez porter. Malheureusement, les autres ont aussi la même idée. Avant de pouvoir penser à gagner, il faut déjà tenter de survivre ! Le jeu allie diplomatie médiévale, lutte pour le pouvoir, et trahison. Vous allez espionner les territoires voisins, défaire les milices qui les gardent, établir votre suprématie en construisant des châteaux, calmer l'Eglise, nourrir et contrôler le peuple, forger de tortueuses alliances et unir le pays sous votre joug d'acier. Chacune de vos décisions sera contestée par les barons, qui s'opposeront à vos moindres faits et gestes. Le jeu a été nettement enrichi par rapport au volet précédent. Ainsi vous pouvez toujours construire des châteaux,mais aussi les assiéger, les attaquer et les détruire, même payer l'Eglise pour qu'elle prie pour le pardon de vos offenses ! La réalisation s'annonce excellente.



Les cartes stratégiques en relief accentuent le côté réalité de ce wargame de qualité.


Des écrans en 256 couleurs, magnifiques, renforcent le côté aventure de ce superbe jeu de stratégie. A travers la Bretagne et l'Europe, les petits barons rassemblent leurs forces pour établir leur autorité.

Les alliances politiques et/ou militaires que l'on peut établir avec les barons dirigés par l'ordinateur enrichissent le jeu. L'exploration des contrées inconnues est importante, tout comme l'espionnage et le sabotage des équipements ennemis. Vous devrez encore recruter infanterie et cavalerie pour étoffer vos armées, accumuler grain et or pour nourrir vos serfs et vos soldats, exploiter les mines de fer, acheter la pierre et le bois indispensables à la construction, développer de nouvelles armes meurtrières et Les écrans de la partie aventure sont superbes, exploitant bien les 256 couleurs du MCGA. Les graphismes des châteaux sont réussis. Les cartes sont reproduites en relief, ce qui accroît le réalisme. De nombreux intermèdes filmés qui apparaissent dans une petite fenêtre complètent encore l'ambiance. Des bruitages de qualité renforcent le tout. *Castle II* sur *PC* devrait plaire sans aucun doute à ceux qui ont aimé le premier volet, ainsi qu'à tous les amateurs de wargame/stratégie.

Jacques Harbonn

LIONHEART EST ANNONCÉ POUR DÉCEMBRE SUR AMIGA UNIQUEMENT (AVEC 1 MO DE MÉMOIRE MINIMUM).



Comme de coutume avec les derniers jeux Thalion, Lionheart commence par une très belle séquence animée. Les aficionados noteront certainement un petit air de famille avec le héros de Wolfchild.

Lionheart

Graphismes soignés et colorés, musique d'enfer, Lionheart de Thalion s'annonce comme un jeu de plates-formes sur micro assez exceptionnel.

Tout ne va pas pour le mieux dans le royaume paisible des hommes-lions. car le diamant sacré, le Lionheart, vient d'être volé. Bigre !
« Brave Valdyn, guerrier farouche et rusé , interpelle le grand prêtre, tu es notre dernier espoir… Vas récupérer immédiatement le diamant sacré, le symbole ultime de notre fierté, le joyau que notre peuple admire. Va défaire le méchant Norka et son bataillon de serviteurs belliqueux et, fissa illico, ramène-nous pour, disons, demain à l'aube, le diamant aux mille feux. Allez ouste ! »
Comme le confirme la harangue du prêtre, vous êtes à peu près le dernier espoir pour sauvegarder la paix et l'existence du royaume. Et s'il vous fallait un argument de plus, sachez que le sombre Norka a, sans l'ombre de l'esquisse d'un scrupule, pétrifié sous forme de statue votre petite amie !
Connu pour son penchant « fantasy », Thalion s'est fait plaisir en inventant dans *Lionheart* une pléthore d'endroits étranges : vous vous tatannerez dans des étangs glauques, vous vous écharperez dans des cités en ruines, vous vous bastonnerez le long de ravins sans fin. Une bonne quantité de pièges vous ont été spécialement préparés et une ribambelle de monstres aux couleurs chatoyantes vous attendent de machoire ferme. Il paraît même que les petites bestioles n'ont pas déjeuné depuis huit jours…
Après une très belle introduction, le jeu commence. Vous allez alors diriger le courageux Valdyn à travers huit niveaux suivant un scrolling horizontal. Des niveaux qui réservent quelques surprises comme ce tableau en super vitesse ou encore celui dans lequel le personnage se met à voler.
Les huit mondes, graphiquement très différents sont divisés en



Dans l'un des nombreux niveaux du jeu vous serez amené à chevaucher un splendide dragon doré. Avec ce genre de monture, vous avez intérêt à vous cramponner pour rester en selle.



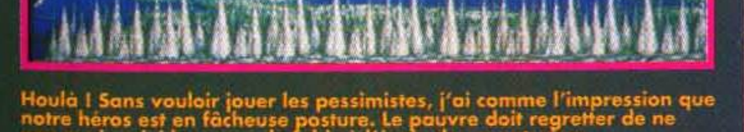
Courageux mais pas téméraire, Valdyn s'apprête à attaquer l'horrible monstre à gauche de l'écran. Enfin, « horrible » est un bien grand mot si l'on considère la qualité des graphismes.



petits niveaux.Vous aurez droit également à des salles de bonus. Thalion précise que la fin ne sera pas un laconique « well done » mais une belle séquence « happy end ». Réalistes et soignées, les animations du héros sont excellentes : Valdyn, agile et véloce, court et accélère comme un petit Sonic. Notre héros,s'il possède une résistance assez exceptionnelle et de nombreuses vies, perd néanmoins de l'énergie lorsqu'il est touché. Il en récupère en se jetant gloutonnement sur la nourriture. Si les orques, les lézards, les araignées géantes et autres calamités vous guettent, il ne faut jamais oublier de rechercher les bonus qui traînent partout. Plusieurs techniques seront utilisées pour bien exploiter l'*Amiga*. On trouvera différents modes vidéo, des routines de zoom en temps réel (dans l'intro) et le programme tournera à 50 images par seconde. « *On a essayé de créer un jeu micro équivalent à un jeu sur console,* explique Erik Simon, le chef de projet, *grâce à une réalisation technique irréprochable et une jouabilité exemplaire. Ainsi, la cave aux araignées, par exemple, est colorée en 64 couleurs avec un dégradé très fin et l'environnement scrolle de façon hyper fluide.* » L'équipe complète se compose du Danois Henk Nieborg, graphiste, de Matthias Steinwachs, musicien et bruiteur, d'Erwin Kloibhofer et de Michael Bittner, programmeurs. Erik Simon a également imaginé le scénario et le design général du jeu. Hélas, la beauté a son prix et *Lionheart* ne sera jouable qu'avec un *Amiga* d'au moins 1 Mo de mémoire. Aucune conversion n'est prévue pour le moment, mais, qui sait, une adaptation pour console 16 bits verra peut-être le jour… Au vu de la qualité du jeu, il serait dommage que cela ne se fasse point.

Eva Hoogh





Houlà ! Sans vouloir jouer les pessimistes, j'ai comme l'impression que notre héros est en fâcheuse posture. Le pauvre doit regretter de ne pas avoir suivi les cours de fakir à l'école des aventuriers.

SPACE HALK EST ANNONCÉ POUR JANVIER SUR PC ET AMIGA (LA VERSION ATARI STE N'EST PAS PRÉVUE).



Non, ce n'est pas un mutant, mais un Marine engoncé dans son armure.

Space Hulk

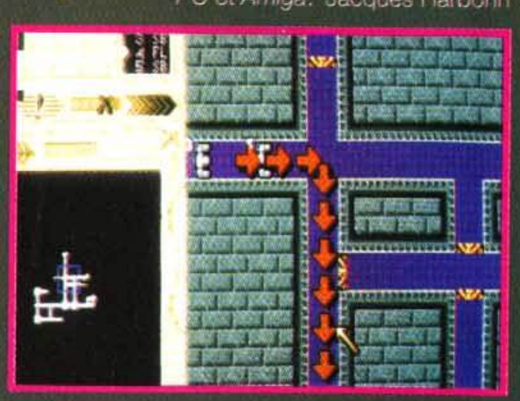
Choisissez avec soin arme et armure : elles décideront en partie du succès de votre mission.

Basé sur le jeu de plateau du même nom, Space Hulk est un jeu de rôle original et dépaysant qui vous propose de diriger un escadron de Marines spatiaux dans d'immenses complexes aliens. A découvrir.

Electronic Arts met la dernière touche à l'adaptation micro d'un jeu de rôlesfuturiste. Les Genestealers sont des aliens particulièrement redoutables. Monstres féroces tout en dents et en griffes, ils sont protégés d'une carapace chitineuse, à la manière des insectes, qui leur confrère une haute résistance aux agressions. Incapable de se reproduire par eux-mêmes, ils doivent infecter d'autres espèces, les humains en particulier. Leur but est de s'infiltrer dans les sphères du pouvoir humain et de le dominer.
Seuls les Marines de l'Espace, ces guerriers surentraînés, ont peut-être quelques chances d'arrêter à temps, l'invasion. A vous de guider chacun de vos hommes, de l'équiper de l'arme et l'armure adéquate et de les mener au combat. Le jeu se déroule en une succession de mission de plus en plus ardues, vous plongeant dans un labyrinthe toujours plus tortueux, face à des aliens plus nombreux et plus agressifs.
La grande originalité réside dans la diversité des représentations et des modes de jeux. Les couloirs peuvent être vus du dessus, en mode carte, ou en pseudo 3D, à la manière de *Dungeon Master*. Quatre écrans complémentaires reproduisent la vision des autres membres du groupe. Pour jouer, vous pouvez décider de jouer un seul Marine (ce qui est loin d'être la meilleure solution), ou au contraire de faire coopérer les uns et les autres en changeant à chaque fois de sujet actif. Mais surtout, il est possible de programmer le déplacement de vos hommes. Les actions autorisées sont nombreuses : avance, rotation à droite ou à gauche, surveillance, tir, ouverture et fermeture de porte. Les « conflits » (par exemple : un soldat devant passer par une porte pas encore libérée par un autre soldat) sont gérés avec intelligence et efficacité, le soldat concerné reprenant sa séquence dés qu'il en a l'occasion. Aprés avoir programmé chacun de vos hommes, vous pourrez assister aux résultats de vos efforts, en mode carte ou en mode 3D, au choix. Sans être extraordinaire, la réalisation est très correcte, avec des couloirs bien rendus, quelques bruitages évocateurs et des aliens très gore. Ce jeu qui ne manquera pas d'intéresser les amateurs de stratégie, sera disponible en Janvier sur *PC* et *Amiga*. Jacques Harbonn

Vos lasers sont destructeurs mais les griffes démesurées des aliens ne le sont pas moins, malheureusement.

C'est grâce à cet écran de programmati on que vous allez planifier les déplacements et les actions de chacun des membres pour parvenir à une action simultanée la plus efficace possible.



GUNSHIP 2000 tape dans le mille !

DÉJA DISPONIBLE SUR PC, GUNSHIP 2000 EST ATTENDU POUR DÉCEMBRE SUR AMIGA.

Les simulateurs d'hélicoptère sur Amiga ne se bousculent pas au portillon... Mais les inconditionnels d'Apocalypse Now vont enfin pouvoir donner libre cours à leurs envies héliportées : Grâce à Microprose, les pales de Gunship 2000 tourneront bientôt sur leur machine préférée !



Retrouvez les sensations du pilote d'Apache en mission d'attaque au sol. Vous serez aidé en cela par des instruments sophistiqués ; (HUD et écran digital).

L'action se déroulera en Europe centrale et dans le Golfe Persique... Profitez de l'occasion pour venger les malheureux automobilistes victimes de la flambée du prix du pétrole en bombardant cette arche, sans doute construite en plein désert par un émir fortuné !

Ah, le son des rotors, le soir au fond des rizières ! La silhouette des hélicos qui se dessine à l'horizon sur fond de coucher de soleil... Les cris des civils déchiquetés à peine couverts par une musique wagnérienne en diable ! Toutes ces « joyeusetés » sont enfin à portée de disquette puisque *Gunship 2000*, dont la version *PC* date déjà de plusieurs mois, arrive enfin sur *Amiga*. Une bonne nouvelle pour tout ceux qui rêvaient de refaire les raids meurtriers d'*Apocalypse Now* et qui devaient se contenter jusque-à de raids en solitaire plutôt tristounets. En effet, le principal intérêt de *Gunship 2000* est de vous permettre de massacrer joyeusement entre amis avec, au maximum, quatre joyeux coéquipiers. Entendons-nous bien, il n'est pas question de jouer avec quatre de vos copains, mais d'élaborer des stratégies mettant en scène cinq hélicoptères dont vous ne pourrez diriger que l'appareil leader. Nous n'avons pu voir pour le moment qu'une pré-version pleine de bugs, mais la réalisation s'annonce déjà à la hauteur. Grâce à un nouveau système baptisé « topographical 3D », les décors auront plus de relief que d'habitude et vous pourrez choisir vos appareils parmi les sept types actuellement utilisés par l'armée américaine, ce qui vous changera un peu de l'unique AH-64A *Apache* disponible dans le tout premier *Gunship*. L'action se déroulera en Europe et dans le Golfe Persique, mais un éditeur vous permettra de créer vous-même vos missions et de les sauver sur disquette. Le jeu proposera une série de missions qui formeront une vaste campagne et auxquelles vous n'aurez accès que progressivement. Une carte du terrain vous permettra d'élaborer votre tactique avant chaque mission en donnant à chacun de vos hélicos des ordres relativement complexes. Vous pourrez ainsi déterminer les déplacements, la vitesse et l'altitude de chacun de vos coéquipiers. Ces paramètres seront bien entendu modifiables à tout moment de la mission afin de vous permettre de faire face rapidement à tout changement de situation. Ce système de jeu ouvre des perspectives stratégiques autrement plus intéressantes que les autres simulateurs, comme l'encerclement de l'ennemi, l'attaque massive, ou l'envoi d'éclaireurs ! *Gunship 2000* risque donc de faire un carton dans le domaine de la simulation d'hélicoptère sur *Amiga*, d'autant que la concurrence se limite à quelques hélicos crapoteux qu'on s'attendrait plutôt à retrouver peints en rose sur un manège de fête foraine !



Un éditeur de mission vous permettra de créer des aventures de toute pièce ou de recréer des affrontements historiques. Pourquoi ne pas se concocter une mission dans laquelle vous iriez faire sauter le pont de la rivière Kwaï en sifflotant ?

Marc Lacombe

INCA

RETROUVE LES POUVOIRS DES INCAS ET VENGE CINQ SIECLES D'OUBLI, EL DORADO.

L' événement MULTIMEDIA

IMAGE

Les images utilisent toutes les techniques et les associations possibles :

- palette graphique
- synthèse 3D précalculée
- vidéo pure ou incrustée sur l'image synthétique...

INTERACTIVITE

L'interactivité s'appuie sur une technologie d'avant-garde. Elle permet par exemple au joueur de circuler librement sur le pont d'une caravelle en image de synthèse précalculée, d'y combattre des conquistadors, filmés et incrustés sur ces images, de piloter un Tumi dans l'espace ou sur des planètes, d'errer entre les murs "mégalithiques" d'une ville INCA...

MUSIQUE

La musique, originale, est une véritable bande son qui apporte au produit informatique chaleur et sensibilité.

Chanteurs et musiciens interprétent de nombreux thèmes, de styles différents : classique, folklore andin, jazz, etc. (versions CD)



Disponible sur PC HD, PC CDROM - septembre 1992

Et un événement sur vos écrans : INCA CDI en novembre 1992

INCA CDI : une coproduction PHILIPS Interactive Media et Coktel Vision



5, rue Jeanne Braconnier
92 366 Meudon-la-Forêt

Desert Strike sur Amiga est annoncé pour décembre.



Dans la première mission, vous devez entre autres détruire une base aérienne. Les missiles Hellfire sont alors très utiles contre les ennemis basés au sol.

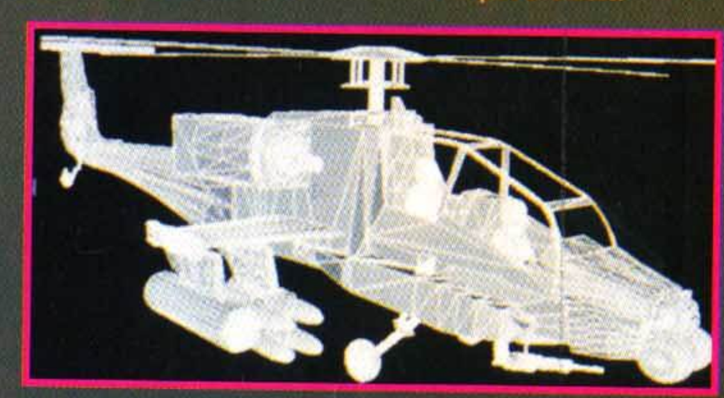
DESERT STRIKE...

enfin sur micro !

Electronics Arts est présent sur tous les fronts ! De micro, la société américaine s'est lancée avec succès à l'assaut de la Megadrive. Fort de cette expérience nouvelle, ils adaptent désormais sur micro leur plus grand succès consoles.

Profitant du branle-bas de combat médiatique qui s'est déroulé autour de la guerre du Golfe il y a deux ans, Electronic Art édita sur la console Megadrive, *Desert Strike*, un jeu qui sous des aspects de simulation d'hélicoptère était en fait composé d'action pure et dure. N'ayant pas oublié ses premiers pas, Electronic Arts a décidé de sortir sur micro quelques unes de ses meilleures cartouches Megadrive. Après *Road Rash*, testé dans ce numéro, c'est au tour de *Desert Strike* d'être adapté sur *Amiga*. D'après les images vues, la version micro semble très proche de l'originale sur console. Maintenant, il reste à savoir si le scrolling multidirectionnel qui est essentiel dans ce type de jeu suivra. N'ayant pu voir de démo animée du soft, il est donc impossible de se prononcer sur la souplesse de l'animation. L'hélicoptère restant à peu près immobile au centre de l'écran (mis à part les rotations), c'est sur le scrolling uniquement que reposent les effets de vitesse et de mouvement. Espérons que les programmeurs d'Electronic Arts sauront contourner les difficultés spécifiques aux micros concernant les scrollings. Sur *Amiga*, le soft semble garder toutes ses promesses. Personnellement je fais confiance à Electronic qui a déjà fait ses preuves avec *Road Rash* sur *Amiga*. J'attends donc cette version console de *Desert Strike*, un jeu d'action et de stratégie hors du commun. Aux commandes de votre hélicoptère, vous participerez à quatre grandes campagnes (décomposées de plus de vingt-sept missions) dans le désert d'Extrême-Orient. Détruire les fameux Scuds, libérer des prisonniers, des ambassadeurs détenus en otages, faire sauter des usines chimiques : toutes ressemblances avec des événements réels ou des personnes existant ou ayant existé ne seraient pas forcément fortuite. Les programmeurs sauront-ils garder l'excellente ergonomie avec un bouton au joystick au lieu des trois boutons du joypad ? Si *Desert Strike* conserve son excellente jouabilité, ce sera un futur hit de *Tilt*.

Marc Menier



Voici une vue détaillée de votre hélicoptère en mode filière. Mitrailleuse lourde, missiles et roquettes, votre coéquipier est là pour faire feu de toutes pièces. Il est important de choisir le bon coéquipier dans les missions les plus avancées.



L'hélicoptère est l'instrument de guerre idéal pour des missions dans le désert : discret et pourtant si destructeur !

Le jeu de rôle où le plus "drôle" est de changer de rôle... afin de jouer... et de rejouer encore



Choisissez votre personnage et changez son caractère et ses qualités.



Les énigmes ont des solutions différentes, suivant le personnage choisi.



Chacune de vos décisions définira votre Héros et influencera votre destin.



Triomphez des obstacles par la force, la magie et l'astuce.

Votre intelligence est l'atout majeur.

Si vous survivez, vous pourrez découvrir un esprit malfaisant règnant par la peur et la violence. Si vous triomphez, ce sera parce que vous aurez percé le mystère par la force de votre intelligence et non pas après avoir terrassé mille et un monstre et mémorisé des noms et des nombres sans signification.
C'est le tout dernier épisode dans la série des jeux que le magazine *Compute* a appellé "une révolution dans la conception des jeux video".
Jouez diffèrents rôles, abordez des problèmes aux solutions et niveaux de difficultés multiples. Chacune de vos décisions définira votre Héros ... et influencera votre destin.
Mettez-vous dans la peau d'un combattant, d'un magicien ou d'un voleur.
Chacun de vos pas vous mènera vers de nouvelles voies pleines d' emerveillement, de danger et d'exaltation.

Excellence in Adventure Gaming.



SIERRA ON-LINE LIMITED
Unit 2, Technology Centre, Station Road, Theale
Reading, Berkshire RG7 4AA
Téléphone: (0734) 303322 Fax: (0734) 303201
Customer support : (0734) 303171
Registered Office : Colombia Centre Market Street,
Bracknell, Berkshire, England
Company registration No 2517476

B.U.D.

B.U.D. EST ANNONCÉ SUR AMIGA ET PC POUR FIN JANVIER 93.

Kalisto occupe, chaque mois, le terrain avec des jeux de réflexion/action, imaginatifs et délirants. The Tinies, S.C.Out _et aujourd'hui,_ B.U.D _(nom provisoire) sont les fers de lance de cet éditeur français nullement impressionné par les « dinosaures » du jeu vidéo._

C'est toujours avec un immense bonheur que je me plonge dans les scénarios des jeux Kalisto. Ces créateurs savent raconter les histoires comme personne. *B.U.D., Biotech Universal Dinausore*, n'échappe pas à la règle. Ce jeu de plates-formes conte les aventures d'une tribu de dinosaures qui a survécu à l'extermination de l'espèce. Elle s'est adaptée à un nouveau milieu naturel, l'Amazonie. Ces gros mastodontes ont perdu de leur poids et sont devenus tout petits. La lente évolution de leur métabolisme leur a permis de traverser les siècles. Ainsi, ces mini-dinosaures bipèdes ont conçu de nouveaux outils pour s'adapter à leur environnement. Ils peuvent nager sous l'eau et faire des sauts à la Bubka, et un lasso fait désormais partie intégrante de leur corps. Il leur permet de franchir des précipices et d'escalader des sommets abruptes. A la manière de Tarzan, ils parcourent la forêt « de lassos en lassos ». Ils s'en servent aussi pour déplacer des objets et se défendre. Le lasso s'enroule autour de leurs ennemis et les immobilise. Mais la convoitise des autres peuples se trouvent exacerbée. Il faut regarder du côté des étoiles pour voir apparaître une sorte de soucoupe volante qui s'est écrasée non loin de leur campement. B.U.D., dinosaure vaillant, part en éclaireur pour explorer ce vaisseau. Très vite, il comprend que ces envahisseurs menacent la sécurité de toute la tribu.

Le vaisseau-monde que notre héros doit explorer comprend plusieurs environnements artificiels (les niveaux du jeu).

Pour réussir sa mission, B.U.D. doit retrouver les éléments d'une clef magnétique qui ouvrira la porte du dernier niveau, poste de commande du vaisseau. A l'intérieur de cette épave interstellaire, de nombreux pièges ont été disposés. Des champs de lévitation, des ressorts, des tapis roulants, des cases invisibles, des téléporteurs font aussi partie du paysage. Différents bonus encouragent le petit dinosaure à poursuivre sa route : accélérateur, invincibilité, longueur de lasso doublée, etc.

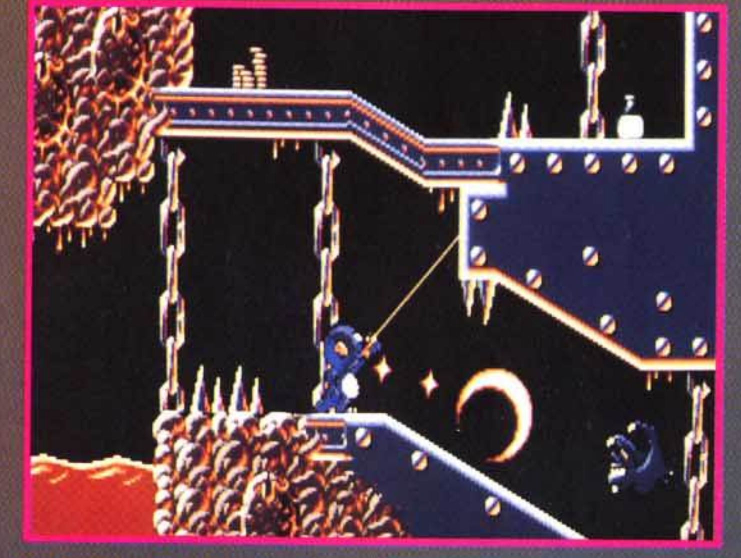
S'il arrive au bout de sa mission, *B.U.D.* aura recencé une trentaine de monstres aussi laids que méchants.

Kalisto se lance avec un égal bonheur dans le jeu de plates-formes. La présence d'un lasso multitâche donne à ce type de jeu une nouvelle dimension. Il faudra malheureusement attendre fin janvier 1993, pour se balancer de lasso en lasso en compagnie de *B.U.D.*

Laurent Defrance



Le voici le héros, prêt à tout pour sauver sa civilisation. Il tient san arme-lasso comme un super James Bond le ferait.



Le lasso s'accroche à toutes les plates-formes. Une fois suspendu dans les airs, B.U.D. peut se balancer de droite à gauche et se jeter dans les airs. Sensation garantie !



Un monstre de fin de niveau sous toutes ses coutures. Il sort de terre comme un diable de sa boîte. Terrifiant !



Ceci est un exemple de ce que B.U.D. est capable de faire : nager et faire de la plongée sous-marine mieux que ne le ferait un poisson dans l'eau . Les décors en arrière fond ne sont pas définitifs.



Vous avez hérité d'un cauchemar









Bientôt sur Compatibles IBM PC.
MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate,
Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK.
Tél +44 666 504 326.
POUR PLUS D'INFORMATIONS, 3615 MICROPROSE

MICRO PROSE®
Seriously Fun Software

A.T.A.C

Tout bon simulateur de vol se doit de vous offrir des adversaires à votre taille, ignobles et crapuleux à souhait. L'actualité étant marquée par la disparition des bons vieux méchants habituels, Microprose se rabat sur quelques gros vilains d'interim, les Manpower de l'industrie criminelle, les fournisseurs de came inquiétants à souhait.

DISPONIBLE SUR PC, A.T.A.C. EST ANNONCÉ SUR AMIGA POUR LE DÉBUT 93.



Contrairement à ce que pourrait laisser croire la fente sur le dessus du casque, ceci n'est pas une tirelire mais bien le pilote de votre appareil... Decidémment, ces militaires n'ont aucun goût ! En bas, un de vos puissants F-22 survole la ville. Vous pourrez diriger jusqu'à quatre appareils simultanément. Admirez la beauté de ces paysages en 3D finement détaillés ! On s'y croirait !

« Les méchants russes n'existent plus, les vilains irakiens ne valent guère mieux, alors à qui pourrait-on bien éclater le portrait ? »
Dans A.T.A.C., ce sont les revendeurs de mort qui vont faire les frais de vos attaques en piqué. Enfin, si vous parvenez jusqu'à eux, car l'action se déroulant dans un futur proche, les rapports de force ont quelque peu évolué. Les barons de la drogue sont devenus si puissants qu'ils ont réussi à corrompre des politiciens, des juges et des militaires (je ne vois pas ce qu'il y a de nouveau là dedans !). Ils sont maintenant capables de s'offrir les services de mercenaires, d'acheter des avions et des missiles, et disposent d'un arsenal capable de tenir tête à une armée régulière entière.
Le gouvernement américain vous a confié la rude tâche de venir à bout de cet odieux trafic. Vous avez en charge le commandement d'une base aérienne secrète et ,sous vos ordres, près de 250 agents, deux hélicoptères et surtout une escadrille composée de quatre F-22.Entre jeu de stratégie et simulateur de vol, le programme vous confiera des missions allant de l'attaque de convois à la destruction de champs de cocaïne. Vous pourrez définir une stratégie différente pour chacun de vos coéquipiers en demandant, par exemple à l'un d'entre eux, d'assurer votre protection. Vous disposerez naturellement de tout un arsenal de leures et de contre-mesures qui devraient vous permettre de semer les missiles balancés à vos trousses par l'aviation ennemie. Les paysages en 3D sont assez bien détaillés (collines, villes, villages, plantations...), et, de votre appareil, vous pouvez avoir, bien entendu, plusieurs vues différentes.
La version *PC* vient de sortir, et une version *Amiga* pointe déjà le bout de l'aileron. Espérons que les quelques légers défauts (un certain manque d'ergonomie) de la version *PC* seront corrigés.
Et, pour ceux qui se poseraient la question de la signification des lettres A.T.A.C., disont tout de go que ce sont les initiales d'« Advanced Tactical Air Command », et non d'« Association toulousaine des amateurs de cassoulet » – je tenais à le préciser avant que ceux-ci ne me demandent un droit de réponse.

Marc Lacombe

Pas d'affolement, ceci n'est qu'une image de présentation (tout de même superbe), le reste du jeu est réalisé en 3D classique. Pas de fractales façon « Commanche », mais un excellent rendu du relief , avec des villes, des villages, et des montagnes.



De nombreuses vues extérieures permettront de suivre l'évolution de votre mission. Grâce à de puissants zooms, vous pourrez aussi bien regarder votre avion à quelques centimètres qu'à plusieures dizaines de kilomètres.



Si vous choisissez le Quartier Latin pour vous défouler, vos parents ne pourront pas vous le reprocher.



Gilles CARON / Distri. Contact



© SEGA 1992

Fnac Micro, le plus grand magasin de jeux vidéo ouvre au 71 bd St-Germain, le 3 décembre 1992.

Ça faisait pas mal de temps que le quartier latin n'avait pas autant bougé. Avec l'ouverture d'un magasin comme la Fnac Micro, les pavés vont recommencer à vibrer: 400 m² de jeux vidéo, avec toutes les nouveautés, le plus grand choix de jeux, de consoles, et même de magazines. Nintendo, Sega, NES, Infogrames... Ils sont tous là. Vous pouvez les essayer et aussi rencontrer ceux qui les ont conçus. Et si vos parents hésitent encore à retourner Boulevard Saint-Germain, l'étage de micro-informatique de la Fnac Micro les fera certainement changer d'avis.

fnac

3615 fnac

AGITATEUR DEPUIS 1954.

DDB Corporate

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

ATARI ST/STE - AMIGA

NOUVEAU **THE DREAM TEAM**
249/249F
+ WWF Wrestlermania + The Simpsons
+ Terminator 2

PSYCHO'S SOCCER
275/275F
+ International Soccer Challenge
+ Kick Off 2
+ World Championship Soccer
+ Manchester Unitted

NOUVEAU **SUPERFIGHTER**
249/249F
+ WWF Wrestlermania + Final Fight
+ Pitfighter

DOUBLE BILL (dessin)
349/349F
+ 3D Contruction Kit
+ Deluxe Paint 3

MANETTES

Manette SPEEDKING	125F
Manette NAVIGATOR	159F
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	99F
QUICKJOY VI JET FIGHTER	149F
QUICJK JOY V SUPERBOARD	199F
QUICKJOY TOPSTAR	295F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

A -Train	Lemmings 2
Battletoads	MC Donald Land
Crusader of Dark	Préhistoric 2
Sav.	Road Rash
Curse of Enchantia	Street Fighter 2
Fables and Fiends	The Manager
Flashback	Transarctica
Indy IV (Action)	Universal Monsters
Indy IV (Aventure)	Wing Commander
L'arme Fatale	WWF N2
Legends of Valour	

AUTRES NOUVEAUTES

Addams Family 2	Outlander
Armourgeddon 2	Populous 2 Chall. data disk
Bard's Tale Conts.	Prophecy of Shadow
Set	Reach for the Skies
Castles data disk	Robin Hood (Sierra)
Chaos Engine	Rome
Conquest of Longbow	Super Cauldron
Darkmere	Super Sport
Doodlebug	Challenge
Jaguar	Walker
KGB	

Air Support	ND/259F	Jaguar	ND/225F	Shadow of Beast 3	ND/275F
Aquatic Games	299/249F	Links	ND/359F	Striker	225/225F
Birds of Prey	ND/349F	Lord of Rings	ND/225F	Shuttle	275/275F
Black Crypt	ND/225F	Monkey Island 2	ND/349F	Superski 2	ND/299F
Bunny Bricks	229/229F	Pinball Dreams	ND/225F	Super Tetris	ND/299F
Castles	249/299F	Populous N2 Plus	ND/325F	The Games Espana	349/299F
Eye of Beholder 2	ND/325F	Power. Data Disk	119F/ND	Vroom Data disc	149F/ND
Global Effect	299/299F	Project X	ND/225F	Wizzkid	225/225F
Gobliins 2	299/299F	Risky Woods	ND/225F		
Graham Taylor Chall.	259/225F	Robosports	ND/259F		

MICROMANIA
OUVERT TOUS LES JOURS EN DECEMBRE
DE 8 H A 20 H



MICROMANIA

TOP 20 ST/AMIGA

	ST/Amiga		ST/Amiga
Sensible Soccer N° 2	225/225F	EPIC	249/249F
Civilization	ND/299F	Crazy Cars 3	299/299F
Sim Earth	ND/349F	Ishar	299/299F
Ween	299/299F	Premiere	ND/249F
Grand Prix (Microprose)	299/299F	Dominium	299/299F
Zool	ND/225F	Shadow of Beast 3	ND/275F
Cool World	249/249F	Dune	ND/249F
Nicky Boom	279/279F	Hook	249/249F
D Day	ND/369F	Lure Of Tempress	275/275F
Fire and Ice	225/225F	Airbus	299/299F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

PC COMPATIBLE

NOUVEAU **THE DREAM TEAM**
299F
+ WWF Wrestlermania + The Simpsons
+ Terminator 2

PSYCHO'S SOCCER
299F
+ International Soccer Challenge
+ Kick Off 2 + World Championship Soccer
+ Manchester Unitted

DOUBLE BILL (dessin)
349F
+ 3D Contruction Kit + Deluxe Paint 3

DOUBLE BILL (sim.)
349F
+ F19 Stealth Fighter + Mig 29 M Fulcrum

MANETTES

TOPSTAR SV227	289F
QUICKJOY SV 202	175F
CARTE SV 202	149F
QJOY SV 202 + CARTE	299F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Aces Mission Disk	Lemmings 2
Battletoads	MC Donald Land
Car and Driver	Prehistoric 2
Castles 2	Space Quest 5
Curse of Enchantia	Street Fighter 2
Darkmere	Strike Com. Speech Acc
Grand Prix	Strike Commander
Gunship 2000	The Manager
Fables and Fiends	Ultima VII Part 2 Serp.
Flashback	Isle
Legends of Valour	

AUTRES NOUVEAUTES

Addams Family 2	Reach for the Skies
AV8B Harr. Jump Jet	Rome
Battlechess 4000	Sim Ant PCW
Crazy Cars 3	Sim Earth PCW
Daughter of Serpent	Sim Life
F15 Strike Eagle N3	Star Legions
Indy IV (Action)	Super Cauldron
Island of Brain	Task Force 1942
John Madden 2	The Legacy
L'Arme Fatale	Transarctica
KGB	Universal Monsters
Mario is Missing	WWF N2
Pinball	

TOP 20 PC COMPATIBLES

A-Train	399F	Aces of the Pacific	349F
Inca	399F	Falcon 3.0	399F
Laura Bow 2	349F	Cool World	299F
Civilisation	349F	Crusader of Dark Savant	399F
Ultima VII	349F	Ultima Underworld	349F
Ween	349F	Grand Prix Unlimited	299F
D Day	369F	Quest for Glory 3	349F
A.T.A.C	399F	Robocop 3	299F
Rex Nebular	399F	Falcon Miss Disk 1	225F
Sherlock Holmes	375F	Gunship 2000 Scén.Disk	225F

Alone in the Dark	459F	Forge of Virtue	175F	Powermonger	349F
Another World	349F	Gobliins 2	349F	Prophecy of Shadow	329F
B 17 Fortresse Volante	399F	Harpoon	399F	Rampart	299F
Birds of Prey	349F	Heroes of the 357Th	299F	Red Baron Miss.Disk	225F
Bunny Bricks	229F	Hook	349F	Risky Woods	275F
Captive 1.1	299F	Indy IV (Aventure)	325F	Robosports	299F
Castles	299F	Ishar	299F	Spécial Forces	349F
Castles Data Disk	149F	King Quest VI	399F	Star Trek	299F
Darklands	425F	Leath.Godd. of Pho. 2	449F	Steel Empire	349F
Dark Queen of Krynn	299F	Links Pro	399F	Super Tetris	349F
Dominium	329F	Lord of the Rings 2	369F	The Games Espana 92	375F
Dune	299F	Lure of Tempress	299F	The Seige	275F
Dungeon Master	299F	Mantis	449F	The Summoning	325F
Elf	299F	Microprose Golf	399F	V for Victory	325F
Epic	299F	Monkey Island 2	299F	Waxworks	325F
Eternam	349F	Moonstone	275F	Wizkid	275F
F117A NightHawk	399F	Nicky Boom	299F		

IMPORTANT : Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania.

La montre jeux vidéo à cristaux liquides !

GRATUITE pour **500 F*** d'achat de jeux !

AU CHOIX

COURSE AUTO - FOOTBALL

* Offre valable dans la limite des stocks disponibles d'une valeur de 149F

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES s'agrandit et ouvre 200 m2 exclusivement consacrés aux scotchés du jeu vidéo.

NOUVEAU

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
Galerie des Champs-Elysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile
84, av. des Champs-Elysées - Tél. 42 56 04 13
Métro George V
Ouvert 7 jours/7 en décembre

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78
Ouvert 7 jours/7 en décembre

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07
Ouvert les dimanches 13, 20 et 27 décembre

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
Ouvert les dimanches 13et 20 décembre

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs . RER La Défense . Tél. 47 73 53 2
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

MICROMANIA LES 3 MOULINS
Centre Commercial Les 3 Moulins . Pont de Billancourt
Tél. 45 29 09 90 . 92130 Issy-Les-Moulineaux
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

MICROMANIA

MICROMANIA OUVERT TOUS LES JOURS EN DECEMBRE DE 8 H A 20 H

LES NOUVEAUTES D'ABORD

la Mégacarte

Thomas JORDAN
MEMBRE N° 1 234 567

MICROMANIA

Achetez vos jeux chez le N° 1 des jeux vidéo et bénéficiez avec la Mégacarte de 5% de remise* sur des prix déjà canons !!

* Sauf sur les Consoles

Important : les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine.
Attention : Les Nouveautés et les produits à paraître ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA pour connaître la disponibilité exacte.

Commandez par téléphone ! **92 94 36 00** - Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

T2 Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 29 F
Précisez Disk ☐ Cartouche ☐ **Total à payer =**	F

Nom ....
Adresse ....
.... Tél.
Code postal .... Ville

Numérotez par ordre de préférence :
☐ Montre Course Auto
☐ Montre Football

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration ...../..... Signature :

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **26** F) pour frais de remboursement
N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ PC Comp. ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Séga ☐ Super Nintendo

LES NOUVEAUTES D'ABORD



Edito

Nous vous avions beaucoup parlé du *Falcon* d'Atari. Aujourd'hui, voici que Commodore s'en mêle avec l'*Amiga 1200*, une machine grand public qui reprend nombre de qualités du « monstre » qu'est l'*Amiga 4000*. Que vaut ce nouvel ordinateur face aux *PC* et au *Falcon* ? Toutes les réponses sont dans ces pages. Mais ce n'est pas tout : nos journalistes vous disent tout sur le LDG, un petit kit qui permet d'utiliser les jeux sur CD Vidéo, « Soft qui peut ! » le festival de jeunes créateurs, les derniers CD-ROM, Miracle qui vous apprendra le solfège sur *PC*, le fanzine du mois, le Supergames Show (merci d'être venus si nombreux sur notre stand) et les Tilt d'or. Le mois prochain, je vous promets encore bien d'autres sujets passionnants et la suite tant attendue de notre dossier sur le C64.

Dogue de Mauve

Amiga 1200 : Concurrent du Falcon ?

Machine milieu de gamme de la nouvelle offre Commodore, **l'Amiga 1200** ***tient ses promesses.***

A mi-chemin entre l'*A600*, et l'*A 4000* le surdoué, voici l'*Amiga 1200* .

L'ASPECT EXTÉRIEUR

L'*Amiga 1200* ressemble à un hybride d'*Amiga 600* et d'*Amiga 500*. On retrouve à droite la fente du lecteur de disquette, inclinée comme sur l'*A600*. Les prises joystick et souris revenues à l'arrière, côtoient les autres interfaces : drive externe, ports série et parallèle, jacks des sorties son stéréo, sortie moniteur et sortie vidéo composite au format Pal ou NTSC. L'*Amiga 1200* dispose en outre d'un port d'extension PCM-CIA (format carte de crédit), ainsi que de la classique trappe d'extension située sous l'appareil. L'adoption du format PCM-CIA pose le même problème que sur *A600*. Les extensions prévues pour le bus d'extension du *500* ne s'adapteront pas. Le kit d'extension CDTV n'est pas encore disponible dans ce format. Espérons que les cartes PCM-CIA se développeront sur *Amiga* et/ou que les constructeurs proposeront des adaptateurs pour les extensions prévues initialement sur *A 500*.

EN BREF

L'*Amiga 1200* ressemble à un *A500* rajeuni à la mode *A600*. Il dispose des principaux ports d'extension et du fameux port PCM-CIA des *A600*, mais perd le bus d'extension des *A500*.

QU'Y-A-T-IL DANS LA BOITE ?

Le processeur est un 68020 (véritable 32 bits), cadencé à 14 MHz (soit le double de la cadence des *A500* et *600*), et aidé d'une petite mémoire cache de 256 octets.



En mode HAM8, les résultats sont superbes. Il est difficile de déceler les conflits de proximité à l'œil nu. Mais, ce mode dépense du temps machine, le rendant peu compatible avec une animation.

Selon Commodore, ses performances seraient 5 ou 6 fois supérieures à l'*A500* ou *600*. Dans la pratique, un facteur 2 ou 3 s'approche de la vérité.Ce processeur est assisté par toute une gamme de coprocesseurs. Pour les coprocesseurs graphiques, l'*A1200* dispose du même « AA chip set » que l'*A4000*.

Tout comme l'*Amiga 600*, le *1200* dispose en interne d'un connecteur pour disque dur au format 2.5 pouces IDE. Commodore propose des capacités de 20 à 200 Mo et l'on en trouve jusqu'à 400 Mo dans le monde *PC*. Le second jeu de connecteurs reçoit des cartes additionnelles : extension mémoire (jusqu'à 8 Mo en plus des 2 Mo fournis sur la carte), carte accélératrice, carte DSP, adaptateur SCSI, carte passerelle).



EN BREF

Coté hard, l'*Amiga 1200* est correctement pourvu : processeur 68020 cadencé à 14 MHz, AA chip set de l'*Amiga 4000*, 2 Mo de mémoire chip, interface disque dur interne IDE 2.5 pouces et connecteur d'extension pour cartes additionnelles.

LES PERFORMANCES GRAPHIQUES ET SONORES

Nous passerons rapidement sur les performances sonores de l'*Amiga 1200*, strictement identiques à celles des *500* et *600*: 4 voies en stéréo avec un processeur son de qualité. Les capacités graphiques sont bien différentes, l'*Amiga 1200* disposant dans ce domaine de l'apport considérable du 4000. Tout d'abord la palette est désormais codée sur 24 bits, soit 16 millions de couleurs. Outre les modes classiques, l'*Amiga 1200* offre une ribambelle de nouveaux modes graphiques, avec des définitions allant jusqu'au 1448 x 566 en 256 couleurs simultanées. Un nouveau mode, HAM8, autorise 256 000 couleurs simultanées, avec un petit conflit de proximité. Toutefois ces modes sont conditionnés par le moniteur associé. Sur un moniteur Peritel, les résolutions vont du classique 320 x 200 au 1280 x 512 entrelacé, le tout en 256 couleurs. En fait, le confort visuel n'est préservé que jusqu'à la résolution de 640 x 256. Le doublement de la résolution horizontale (1280) rend la lecture difficile et le doublement de la fréquence verticale (mode entrelacé) induit un flicker (clignotement de l'écran) désagréable. Ces résolutions peuvent être un peu augmentées en usant de l'overscan, totalement paramétrable.

Le « riquiqui » disque dur interne de l'Amiga 1200 peut être « maousse costaud »!

Avec un téléviseur à double balayage, vous pourrez travailler sans fatigue à une résolution de 640 x 512 et même accéder au 640 x 1024 entrelacé. L'*Amiga 1200* peut aussi se connecter à un moniteur VGA ou SVGA, grâce à un adaptateur fourni. La résolution de travail passe alors au mode SVGA (640 x 480 en 256 couleurs), ou même le double verticalement en entrelacé (flicker).



Il est possible d'émuler aussi sur ce type de moniteur différents modes complémentaires, mais en revanche, les modes *Amiga* classiques (ceux du *500 et 600*, utilisés jusqu'à présent par les programmes) produisent des effets curieux, comme par exemple le dédoublement d'écran.

Pour bénéficier de tous les modes graphiques sans changer d'écran, il faudra passer par un véritable moniteur multiscan, capable de descendre jusqu'à 15 KHz en fréquence de balayage horizontale.

EN BREF

Pour le son, les choses restent inchangées. L'*Amiga 1200* dispose de nombreux modes graphiques complémentaires, conditionnés par le moniteur. Les résolutions «efficaces» sont de 640 x 256 sur un moniteur classique, de 640 x 512 sur un téléviseur à double balayage et de 640 x 480 sur un moniteur VGA ou SVGA.

Pour bénéficier de toutes les résolutions sans changer d'écran, il faut disposer d'un véritable moniteur Multiscan. Enfin les 256 couleurs sont toujours disponibles, parmi une palette de 16 millions de couleurs, avec un nouveau mode HAM autorisant 256.000 couleurs simultanées.

LE SYSTEME D'EXPLOITATION

L'*Amiga 1200* est doté du tout nouveau Workbench 3.0 de l'*Amiga 4000* et offre également un certain nombre de perfectionnements : polices vectorielles, drivers pour imprimantes Postscript, meilleure gestion des disquettes et disque dur, multilingue (dont le français bien sûr !), et compatibilité MS-DOS.

Les possibilités de paramétrage sont d'une grande richesse avec une option de choix au boot très utile pour ceux qui possèdent un disque dur.Toutefois, le système reste encore peu pratique lorsque l'on passe fréquemment d'un moniteur Peritel à un moniteur VGA, les modes graphiques étant incompatibles.

EN BREF

Le nouveau Workbench 3.0 apporte des améliorations. Malheureusement, il manque un choix précis de la résolution au boot pour éviter les incompatibilités mode graphique/moniteur sur les système à disque dur.

ET LES PROGRAMMES ?

L'*Amiga 1200* ne dispose pas encore de logiciels dédiés en dehors de Zool, qui profite désormais des 256 couleurs. Mais il y a fort à parier que les éditeurs vont s'engouffrer dans ce nouveau créneau, d'autant que le mode 256 couleurs facilite la conversion des programmes *PC*.

Les programmes récents, qui tournaient sur l'*Amiga 600*, ne posent guère de problème. Mais,pour les programmes plus anciens, le tableau est beaucoup moins rose. Sur les cinquante programmes testés (jeux, démos et utilitaires), seuls 30 % ont fonctionné ... Soit 70 % de déchets ! Il n'y a plus qu'à attendre l'extension « double ROM », étrennée avec les *Amiga 500 + et 600*.

EN BREF

Si la compatibilité avec les programmes *Amiga 600* est excellente, le taux de réussite tombe à 30% avec les logiciels plus anciens dédiés à l'*Amiga 500*.

QUELLE EST LA PLACE DE L'AMIGA 1200 FACE AU FALCON 030 ET AU PC?

Le 68020 de l'*Amiga 1200* ne peut se comparer au couple 68030/DSP du *Falcon*, beaucoup plus puissants. Les capacités graphiques sont à peu prés équivalentes (meilleure résolution de l'*Amiga 1200* mais vrai mode 64.000 couleurs pour le *Falcon*). Coté son, l'*Amiga 1200* est supérieur au *Falcon* pour les sons synthétisés, mais très inférieurs pour les digitalisations sonores. Toutefois, le *Falcon* est 30 % plus cher à configuration égale, ce qui place les deux machines sensiblement à la même place pour le rapport qualité-prix.

Par rapport au *PC*, l'*Amiga 1200* présente l'avantage d'être plus économique : pas d'obligation d'achat de disque dur, de moniteur (le téléviseur peut suffire) ou de carte sonore. Le *PC* dispose de cartes SVGA 32.000 couleurs de prix très raisonnables, d'une logithèque très développée dans tous les domaines et surtout d'un support auprès des éditeurs qu'il n'est pas prés de perdre.

EN CONCLUSION

L'*Amiga 1200* est une excellente machine à un prix très concurrentiel (3790f). Je conseille son achat au lieu de l'*A600*, la différence de prix justifiant ce choix.

Jacques Harbonn

CD-ROM

Grâce à ses capacités de stockage, le CD devient le support des applications très gourmandes de place mémoire : encyclopédies, banque d'images, compilation de freewares... La qualité du son CD lui ouvre aussi des horizons supplémentaires. 1993 verra-t-il l'explosion du CD ? Tous les éditeurs, Microsoft par exemple, s'y intéressent. Et les prix des lecteurs chutent sérieusement. Alors, tentés?



MULTIMEDIA BEETHOVEN : THE NINTH SYMPHONY



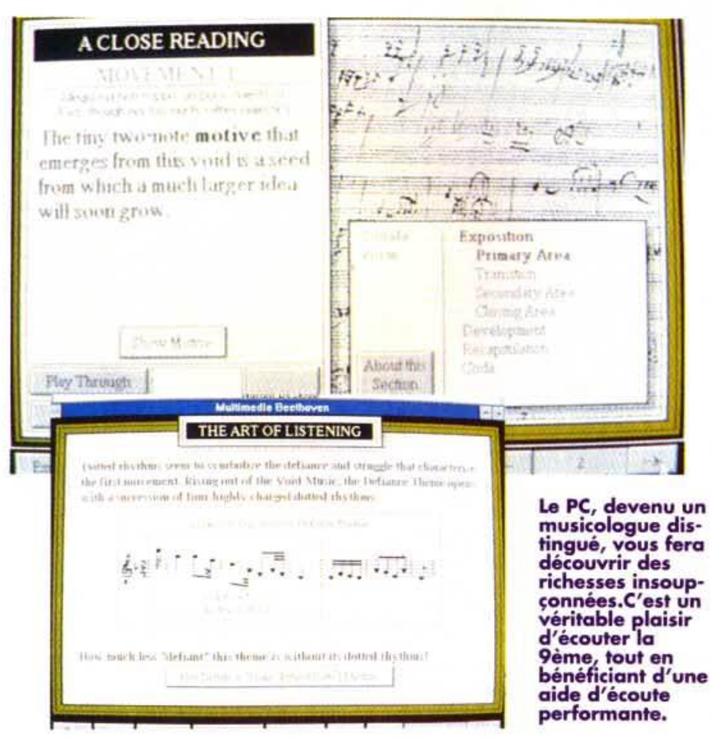
Déjà disponible depuis de longs mois sur *Mac*, ce CD a été adapté sur *PC* par Microsoft lui-même ! Grâce à lui, vous allez pouvoir écouter et étudier la 9e Symphonie de Beethoven. Le guide de poche scinde chaque mouvement en ses différents constituants (exposition, transition, développement...) que vous pouvez écouter indépendamment. Il se révèle parfait pour retrouver rapidement un thème dont on ne connaît plus le contexte. L'art de l'écoute vous fera bien plus progresser. Vous allez «étudier» ainsi toutes les parties constitutives de la 9e Symphonie. Chaque chapitre vous explique très clairement les points importants, aidé en cela de la partition du thème principal ou de la reproduction de ce même thème isolé du reste de l'orchestre. Il est préférable d'avoir déjà quelques notions de musique, mais cette étude vous fera découvrir ensuite bien des richesses insoupçonnées.

La «lecture rapprochée» est tout aussi instructive et passionnante. Simultanément à l'écoute de l'œuvre, des commentaires explicitent la partition, vous permettant de mieux comprendre ce monument de la culture musicale. A tout moment, vous pourrez interrompre le concert pour accéder à des explications complémentaires.

Pour comprendre parfaitement une œuvre, il est important de s'intéresser aussi à la vie du compositeur lui-même et au monde dans lequel il évoluait. Grâce aux explications illustrées en images et en musique, la vie quotidienne de Beethoven n'aura plus de secret pour vous. Enfin un Quizz de difficulté paramétrable mettra vos connaissances fraîchement acquises à contribution. Les questions portent sur la partition, sur la forme de l'œuvre ou sur la vie du maître. La réalisation est éclatante.

Le gestionnaire MPC est d'une souplesse rarement égalée et le son CD garantit une excellente qualité d'écoute. L'organisation des données est parfaite, l'attente étant vraiment très courte, même lorsque l'on passe sans cesse du début à la fin de la symphonie.

Un CD qui passionnera tous les amateurs de musique classique et qui augure particulièrement bien de l'arrivée en force de Microsoft dans le marché du CD (*CD-ROM* Microsoft, distribué par Euro-CD ; Prix : G



Le PC, devenu un musicologue distingué, vous fera découvrir des richesses insoupçonnées. C'est un véritable plaisir d'écouter la 9ème, tout en bénéficiant d'une aide d'écoute performante.

SUPER CA

Ce nouveau CD de freewares/sharewares d'Islo Tech est encore plus riche que celui que nous avions testé dans *Tilt* 106. La puissance de stockage du CD est ici exploitée pleinement, ce disque offrant plus de 8 400 programmes, totalisant



600 Mo de données compactées. **Tous les thèmes sont abordés** : communication, jeux, musique, langages (Basic, Pascal, C, Assembleur), traitement de texte et PAO, utilitaires très diversifiés (dédiés au système, à la gestion des disques, des fichiers, de l'impression, de l'écran), tableur, base de données, applications graphiques, très nombreuses applications *Windows*, et bien d'autres choses encore. Bien que sous MS-DOS et ne gérant pas la souris le navigateur reste très agréable à employer. Les programmes sont regroupés par genre, les 32 rubriques disponibles facilitant l'accès à un genre précis. Au sein de chaque rubrique, les programmes sont documentés par une ligne explicative. Certes, cette présentation reste très sommaire mais suffit dans la plupart des cas à se faire une idée de la nature du programme. Le décompactage est assuré automatiquement par le programme. **Tous les programmes ont subi les tests antiviraux**, point très important quand on manipule une aussi grande quantité de fichiers provenant d'origines si diversifiées. A cet impressionnant catalogue s'ajoute encore une banque d'images tout aussi complète, en format PCX, PIC et Mac.

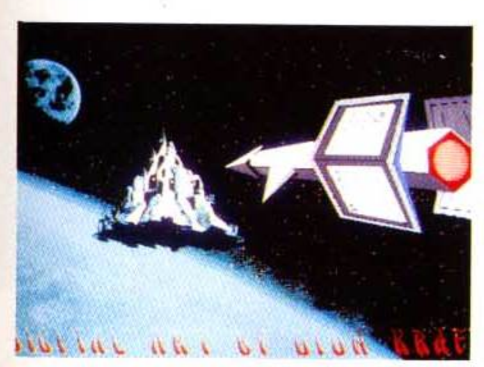
Ce CD est aussi riche en images qu'en utilitaires de toute sorte.





Certaines illustrations sont excellentes, mettant à profit le mode SVGA.

Ces deux derniers formats sont dédiés en priorité au *Mac* mais de nombreux utilitaires *PC* (dont CShow et Graphic Workshop, fournis sur ce CD) sont capables d'afficher ces images sur un *PC*. Les images Mac sont toutes en monochrome.



Prés de 3000 photos et illustrations diverses, une partie étant commune avec le précédent CD d'Islo.

Les images PCX quant à elles, varient en résolution, en nombre de couleurs et en qualité ; Certaines étant carrément superbes et d'autres franchement moches. Mais, sur les 1 300 images disponibles, il serait bien étonnant que vous ne trouviez pas votre bonheur.

Une excellente compilation, au prix un peu élevé toutefois (*CD-ROM* Islo Tech, distribué par Euro-CD ; Prix : I).

IMAGINARIO

Ce *CD-ROM* est dédié à l'image. Une fois n'est pas coutume, il ne s'agit pas ici d'images digitalisées mais de dessins stylisés et autres caricatures. Les thèmes abordés sont très diversifiés : animaux, nourriture, vacances, musique, travail, sciences, et bien d'autres. Les images sont présentées en deux formats principaux : PCX pour une utilisation directe et Windows Metafile pour *Windows*. **Le navigateur sous *Windows* est assez agréable**. Il affiche une «plaquette» de six images consécutives, ce qui facilite d'autant plus la localisation rapide d'une image. Chaque image peut évidemment être affichée seule, en plein écran éventuellement. Le navigateur permet encore de se positionner directement sur une image précise, et surtout de sauvegarder une image sur votre disque dur. Ces images sont nombreuses (500 environ), en très haute résolution (1 700 x 1 200) et 256 couleurs. Certaines sont superbes, d'autres beaucoup moins à mon goût, mais toutes possèdent une «patte» particulière. Le CD offre en supplément une série de 29 caricatures truculentes, elles aussi en très haute résolution. Le format adopté ici, TIFF, est assez universel pour ne poser aucun problème. La diversité et la haute résolution de ces images les destinent tout naturellement à la PAO, le prix de ce CD étant d'ailleurs peu compatible avec une utilisation strictement personnelle. **De bien belles images, au prix peu compétitif** (*CD-ROM* MGE Communications, distribué par Euro-CD ; Prix : I).

Ces illustrations stylisées feront merveille pour égailler vos écrits.



Les caricatures sont vraiment originales (ici «Tonton») et bénéficient d'une très haute résolution.



Cette grenouille n'a plus besoin grossir à la taille d'un boeuf; il a fallu la réduire pour la faire entrer dans le cadre!

CÉRES

Tous les passionnés de philatélie seront ravis d'apprendre la sortie du fameux catalogue *Cérès* cuvée 1992 en version *CD-ROM*. **Ce CD regroupe l'intégralité des timbres de France et de Monaco.**
La consultation, en français ou en anglais, peut s'effectuer selon différents critères complémentaires. Selon vos préférences et la nature du timbre, vous choisirez ainsi une sélection par année, par numéro *Cérès*, par thème – animaux, régions diverses, célébrités, guerre, etc –, ou encore par genre – timbres classiques ou poste aérienne. Dans la plupart des cas, deux indices peuvent être combinés pour accélérer la recherche – animaux et artistes ou timbres automobiles parus en 1984 par exemple. Le deuxième critère subit d'emblée le filtre du premier, le sélecteur ne proposant que les rubriques non vides, évitant ainsi toute recherche infructueuse.Votre ou vos timbres sélectionnés, leur représentation s'affiche, accompagnée d'une série de renseignements capitaux. Les digitalisations de ces timbres sont excellentes, le mode VGA rendant très bien la finesse des moindres détails.
En contrepartie, la palette limitée (16 couleurs) de ce mode appauvrit les nuances, ceci étant surtout sensible pour les derniers timbres beaucoup plus colorés.
Le SVGA aurait trouvé là une application idéale, combinant la résolution fine du VGA à la palette 256 couleurs du MCGA. Ce choix est d'autant plus frustrant que la capacité mémoire du CD est plus que suffisante pour supporter ce standard graphique.
Les renseignements concernant chaque timbre n'appellent que des louanges. Une première fenêtre spécifie le titre, le type et le style du timbre. La seconde dévoile un grand nombre de renseignements supplémentaires : numéro *Cérès*, taille en mm, dentelure, année et premier jour d'émission, graveur, tirage, valeur faciale (valeur affichée sur le timbre) et couleurs utilisées.
Un simple clic vous donnera accès à la cotation *Cérès* 1993 : valeur du timbre oblitéré, non dentelé, de luxe, enveloppe premier jour, «anormal»... A partir de là, vous pouvez encore gérer votre collection et votre mancoliste (liste des timbres manquant à la collection). Cette gestion vous permet ainsi de tenir à jour votre collection, de la consulter de manière détaillée ou uniquement sous forme d'une liste, de l'imprimer et surtout de l'évaluer. Cette évaluation est certainement le point le plus fort de ce CD. Le programme gère quatre devises – franc, dollar, livre et deutchmark –, ainsi que le cours de votre timbre en francs.
Un simple coup d'œil suffit alors pour connaître la valeur de l'investissement que représente votre timbre (à condition, bien entendu, que la collection soit tenue à jour), là où il fallait plusieurs jours de recherche.
Le navigateur est de bonne facture. Il fonctionne sous MS-DOS mais fait un bon usage des fenêtres et de la souris. Il lui manque malheureusement une option qui gâche une bonne partie de son ergonomie : en effet, pour revenir au début de votre choix, il vous faudra effectuer, en sens inverse, toute la série des sélections, qui peut se révéler assez longue.
En définitive, **ce catalogue *Cérès* 1992 rendra les plus grands services aux philatélistes, en dépit de la restriction couleur du VGA et de la faute de goût du navigateur** (*CD-ROM* Seriat, distribué par Euro-CD ; Prix : G).





Le VGA fournit une résolution suffisante mais la limitation à 16 couleurs se fait sentir.

Les options de sélection multiples feront gagner un temps précieux aux philatélistes.

EN BREF

PC : LES VRAI-FAUX 486 !

Attention, Acheteurs de *PC* ! Un vent de folie souffle actuellement chez les fabricants de composants qui, après s'être lancés dans une course à la puissance, entrent aujourd'hui dans l'univers du «faux en dénomination».
Que diriez-vous d'un *486* au prix d'un *386sx* ?
Voilà de quoi nous mettre l'eau à la bouche.
Mais voilà, ce ne sont pas de «vrais» *486*.
Les processeurs utilisés sont en fait des *386* à peine améliorés (cache de 1 Ko pour les processeurs Cyrix) auxquels des fabriquants peu scrupuleux et surtout soucieux de tromper l'utilisateur moyen ont collé le signe *486*.
Il s'agit pour l'instant des *486* SLC et DLC de Cyrix et du *486* SLC2 d'IBM.
Si celui-ci a l'avantage d'une fréquence d'horloge interne de 40 MHz et d'un cache de 16 Ko (soit le double du *486*dx Intel), celui de Cyrix est une arnaque pure et simple : fréquence de 25 MHz et 1 Ko de cache interne seulement !
Pour résumer la situation et vous donner un ordre de puissance :
le *486* SLC de Cyrix est un *386*sx 20 ou 25 MHz disposant d'un cache de 1 Ko et de quelques instructions accélérées.
Le *486* DLC du même constructeur est un *386*dx 25, 33 ou 40 MHz ayant subi les mêmes modifications.
Le *486* SLC2 d'IBM est un *386*sx bi-fréquence (40 MHz en interne et 20 en externe) incluant un cache de 16 Ko.
Alors, surtout, ne vous faites pas avoir, et choisissez plutôt un bon vieux *486*dx !

JLJ

Ubi Soft s'expose à la Fnac

Les week-ends d'octobre furent chargés en manifestations. Organisées par la Fnac et Ubi Soft (encore !), elles ont permis à de nombreux amateurs de jeux micro de rencontrer les auteurs des jeux qui les faisaient rêver : programmeurs, graphistes, musiciens, scénaristes, ainsi que les journalistes de plusieurs rédactions ludiques.



De gauche à droite : Hervé Lange de Computer's Dream, Eric Matthews des Bitmap Brothers, Louie Beatty de Virgin Games, transformé en traducteur pour l'occasion et Philippe Ulrich de Cryo.

Le premier rendez-vous fixé par Ubi Soft aux amateurs de jeux a eu lieu les 25 et 26 septembre à la Fnac-Forum : démonstration d'*Indy IV* et de *Dune* et présentation d'une préversion d'*X – Wings*.

Le samedi, Philippe Ulrich et Stéphane Picq (deux des membres de Cryo, l'équipe qui a créé *Dune*) ont donné un concert. Eh oui ! les deux compères sont aussi de véritables musiciens. Et non contents d'avoir adapté *Dune* à nos micros, ils ont également sorti un CD des musiques de *Dune* (le jeu) sous le nom d'*Exxos*, le label qu'ils avaient créé du temps d'Ere Informatique.

Les 9 et 10 octobre, c'est à la Fnac Etoile que s'est déroulé le deuxième événement. Philippe Ulrich était de retour, mais cette fois-ci pour nous présenter *KGB*. Hervé Lange était là aussi pour défendre *Bat II* et Eric Matthews – l'un des Bitmap Brothers – a traversé la Manche pour dévoiler *Chaos Engine* à ses fans.

Troisième manifestation, troisième lieu : c'est à la Fnac-La Défense que l'on a pu découvrir, les 16 et 17 octobre, le très beau *The Lost Files of Sherlock Holmes* d'Electronic Arts.

Enfin, pour la quatrième et dernière présentation, retour à la Fnac-Forum, les 29, 30 et 31 octobre. Les simulateurs de vol étaient à l'honneur : *B17*, *F15 III* et *Atac* de Microprose, *Reach for the Skies* de Virgin Games, *Aces of the Pacific* de Dynamix et bien entendu, *Flight Simulator* de Microsoft. A noter que ce dernier dispose, dorénavant, d'extensions contenant les principaux aéroports de France et d'Europe.

David Téné



Soft qui peut s'est déroulé dans le palais des Congrès du Futuroscope. Un cadre moderne pour un tout jeune festival.

La démo du groupe Cyclades sur ST a obtenu le prix du public. Il faut dire que celle-ci était très impressionnante, car elle nécessitait l'emploi de deux ST.

SOFT QUI PEUT !

le festival des jeunes créateurs

Les 23 et 24 octobre derniers a eu lieu à Poitiers la manifestation « Soft qui peut ! ». Le but de ce festival était de permettre à de jeunes auteurs de logiciels de pouvoir exposer leurs créations. Plusieurs prix sont venus récompenser les meilleures d'entre elles.
Diverses conférences et la première présentation du Falcon en France étaient également au menu.

Nous étions présents ainsi que les caméras de Micro Kids.

« Soft qui peut ! » a bénéficié du cadre du Futuroscope, et les organisateurs s'accordèrent à dire qu'avec 3 000 visiteurs il fut un succès. Il faut dire que les logiciels de tous les jeunes créateurs (entre 13 et 20 ans) étaient dans l'ensemble de très bonne facture, et que leur enthousiasme ne pouvait pas être mis en doute. Ces jeunes venaient de la France entière, et même, pour certains d'entre eux, de Hongrie, présenter leurs réalisations. Celles-ci étaient de tous types : utilitaires graphiques, scientifiques, musicaux, jeux, démos. Nous nous sommes particulièrement intéressés aux jeux et aux utilitaires de création.

LES JEUX

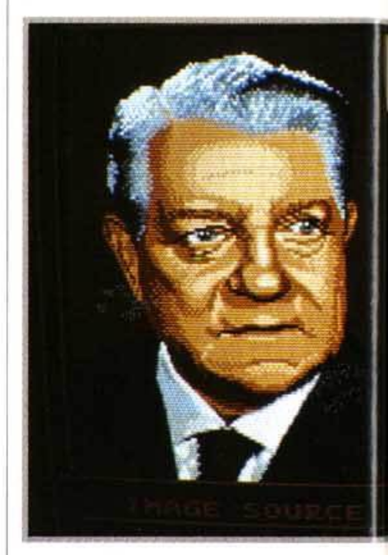
Ainsi par exemple Joran Maille et Nicolas Gœffiney ont inventé un principe de jeu encore inexploité. Flip, réalisé en Amos par ces jeunes d'une quinzaine d'années, prouve que l'on peut toujours trouver des idées originales en matière de jeux. Cette création fut d'ailleurs récompensée par le prix du meilleur logiciel catégorie collèges. Dans le même esprit d'originalité, le groupe Passion, sur *ST*, présentait un jeu qu'ils ont déjà mis dans le domaine public.



Virtual Legend de Florian Cottineau a été réalisé avec 3D Construction Kit. Grâce à un gros travail de design,il offre un certain intérêt. Là encore, il s'agit d'un tout jeune auteur, puisque celui-ci n'a que 15 ans.L'*Amiga* n'était pas oublié, avec *Terranoïd*, un shoot'em up d'Eric Dumoulin. Ce logiciel, écrit en assembleur, n'est pas encore tout à fait achevé mais comporte déjà scrolling parallaxe et nombreux ennemis.
Notons également le logiciel *Scrabble* d'Olivier Guerrier. La réalisation, aussi bien au niveau de la présentation qu'à celui des algorithmes, est le fruit d'un gros travail. Le jury a semblé très impressionné par ce programme, car il lui a attribué le grand prix du festival, un *PC 486 !*.

LA DÉMO

Le groupe Cyclades, sur *ST*, était présent avec une démo fort impressionnante. Il faut dire qu'ils n'avaient pas lésiné sur les moyens, en utilisant pas moins de deux *ST* synchronisés, (un pour les animations, l'autre pour la musique) et un synthétiseur.



Le *Falcon* en vedette

Une des conférences qui a suscité le plus d'enthousiasme parmi tous ces jeunes créateurs et le public fut sans doute la présentation du *Falcon 030*. Deux responsables d'Atari France, s'occupant du développement de cette machine, avaient apporté un prototype et un ordinateur dans sa version finale. La présentation eut lieu dans la salle de conférence du palais des Congrès du Futuroscope, le son étant diffusé dans la salle tandis que l'image était projetée sur un écran. Il faut avouer que dans ces conditions le show était assez impressionnant. Il consista en une démonstration de plusieurs logiciels et une conférence sur les caractéristiques du *Falcon*. Certains de ces logiciels seront d'ailleurs fournis en standard avec la machine.

Delos, Nyoghta, Santorin, Thanatos et Yoyo-ST, les membres de Cyclades, ont obtenu le Prix du public pour leur démo.

LES UTILITAIRES CRÉATIFS

Parmi les utilitaires graphiquesil y avait plusieurs modeleurs. Le premier de ceux-ci était développé sur *ST* par Olivier Œuillot, étudiant en IUT de génie électrique. Son logiciel, *Ray Color*, incluait aussi un module de raytracing et fut couronné par le prix de l'ergonomie. Citons également *Albatros*, d'Hervé Jolly, sur *PC*, proche des modeleurs professionnels. Dans le domaine des images classiques, *Pixycom*, sur *PC*, de Jean-Luc Antoine, offrait de nombreuses options à la *Deluxe Paint* et, en plus, la conversion en mode minitel. Ce dernier reçut les prix des concurrents et de la mise en images. *Astronomie*, développé sur *PC* par Sébastien Queau, est un outil complet à la fois aux novices et aux amateurs confirmés. Cet impressionnant travail fut récompensé par le prix du meilleur éducatif.

Guillaume Lepine, quant à lui, présentait *Easy Fancy*, un soft tout à fait original pour un *ST*, réalisant du morphing (transformation d'une image en une autre). Bien qu'éloigné des logiciels pros, le résultat saisissant permit à son auteur d'obtenir le Prix de l'idée.

Il nous est impossible de détailler les autres créations de ce festival. Nous vous invitons à assister, et participer, à « Soft qui peut ! » 1993. Gageons que ces jeunes auteurs nous réservent encore bien des surprises !

Vladimir Clausse



Avec Easy Fancy de Guillaume Lepine, vous allez pouvoir réaliser un miracle digne de la chirurgie esthétique ! Cette métamorphose de Jean Gabin en Michæl Jackson a d'ailleurs valu à son auteur le prix de l'idée.

Le Falcon a fait très forte impression à Soft qui peut, à la fois parmi le public et les jeunes créateurs.

QUAND ET COMBIEN ?

Telles furent les premières questions soulevées par le public et les auteurs de logiciels, c'est dire l'intérêt que suscite déjà le *Falcon*. La commercialisation devrait débuter mi-novembre d'après les responsables d'Atari France. Le *Falcon 030* est présenté comme une machine milieu de gamme. Le haut de gamme sera le *Falcon 040* prévu pour le début de l'année prochaine. Un ordinateur bas de gamme devrait apparaître un peu plus tard. En ce qui concerne le *Falcon 030*, les prix définitifs n'étaient pas encore fixés. Mais d'ores et déjà des fourchettes peuvent être données : – pas de disque dur, 1 Mo de RAM, pas d'écran : moins de 5 000F.



– disque dur 65 Mo 4 Mo de RAM, écran : moins de 10 000F.
– disque dur 120 Mo, 14 Mo de RAM, écran : entre 12 000F et 15 000F.

On y trouvera l'Audio Fun Machine, qui sert de boîte à effets et d'équaliseur. Le son provient de n'importe quelle source audio, il est ensuite traité par le DSP puis rejoué par le *Falcon*. Vous pouvez par exemple obtenir le son d'une salle de concert ou rajouter un effet de réverbe, et ceci avec une qualité supérieure à celle du CD. Dans le même genre, sera disponible un harmoniseur qui vous permettra, en jouant sur les paramètres, de déformer votre voix et vous faire passer pour Dark Vador. Succès garanti dans l'auditoire.
Un logiciel de « Direct to Disk »sera également fourni en standard. Son utilité est de pouvoir digitaliser du son en temps réel, à partir d'une source audio, directement sur le disque dur. Le problème résidait auparavant dans la taille des morceaux que l'on pouvait digitaliser, celle-ci dépendant de la mémoire libre. Avec ce logiciel, cette limitation est repoussée, puisque vous enregistrez sur le disque dur. Seul un petit buffer en RAM est utilisé pour le transfert des données. Vous pouvez, bien sûr, selon le même principe, rejouer des morceaux à partir du disque dur.
Un autre utilitaire, inconnu pour les Ataristes, mais familier à tous les utilisateurs de *Mac*, sera distribué en standard. Il s'agit de l'Audio Manager qui permet d'associer à chaque événement du GEM un son digitalisé. Ainsi des personnes dans le public ont dû faire un bruit de vache et de canard, ces sons étant ensuite reproduits à chaque ouverture ou fermeture de fenêtre. Il est évident que pour travailler sur un utilitaire, ce genre d'application se révèle à la longue plutôt énervant. Mais pour des logiciels éducatifs, ce système peut devenir intéressant.
Des logiciels orientés vers le graphisme seront également présents. *Baby* est un soft de retouche d'images qui permet de retravailler ou de créer des images. Par exemple vous pouvez ajouter des effets d'éclairage ou de flou. Les spectateurs, peu habitués aux impressionnantes résolutions du *Falcon*, furent agréablement surpris. A noter que les images des CD-photo pourront être récupérées. Le logiciel *Movie Player* permettra, quant à lui, d'animer ces images. Le système d'exploitation sera le TOS 4.0, qui devrait être très compatible avec les versions TOS précédentes. Le MultiTos, quant à lui, acceptera seulement les programmes GEM bien écrits.
D'autres logiciels et périphériques sont encore en cours de développement. Ainsi, un kit vidéo, pour un prix inférieur à 1 000F, comprendra un genlock, un digitaliseur vidéo en mode True Color, et un logiciel d'animation. Un fax-modem agréé PTT sera proposé à moins de 1 000F et offrira une rapidité de 14 400 bauds. Un logiciel de raytracing, utilisant les capacités du DSP, est également bien avancé. Quelques très belles images en mode True Color furent d'ailleurs présentées, et tous les auteurs de softs présents ont apprécié leur qualité.
De plus, Atari est actuellement en cours de discussion avec Apple pour adapter le logiciel *QuickTime* sur *Falcon* pour la fin de l'année.

LA SOIREE DES TILT D'OR



La grande messe a sonné ! Dans le rôle des grands prêtres, Jérôme Bonaldi et Jean-Michel Blottière, à droite. A leurs côtés, Terry Pratt et Jean-Pierre Roger, directeurs délégués d'EM-Images.



Alison Fennah de Microprose reçoit des mains de Dogue de Mauve (Tilt) le Tilt d'Or pour Rex Nebular (meilleur jeu d'aventure).



Alone contre tous ! Frédérick Raynal et Thomas Schmider (Infogrames) pour Alone in the Dark et son animation révolutionnaire. Thomas Alexandre (Tilt) en est encore resté tout chose !



L'humour décapant de David Korn (Sensible Software) n'est pas passé inaperçu. Un des grands moments de la remise.



Frédérique Doumic (France 3) et Richard Joffo (producteur de Micro Kid's) ont confirmé ce que l'on savait déjà : l'excellente santé de l'émission avec quelques 800 000 téléspectateurs dominicaux.



Jordan Mechner, en veste verte, est un créateur heureux : il est le père de Prince of Persia, un jeu universellement connu. A ses côtés, se tiennent Simon Jeffery d'Electronic Arts ainsi qu'Alison Down et Michel Cassius d'Apple France, venus soutenir la création ludique sur Mac. C'est Jean-Michel Maman (Tilt) qui a remis le Tilt d'Or.



Jean-Pierre Roger, Agnès Vincent (responsable des programmes jeunesse sur France 3) et Jean-Michel Blottière en grande discussion.

Cette année, c'est sur le Supergames Show qu'a eu lieu la remise des célébrissimes Tilt d'Or. Laurent Defrance évoque pour vous, avec force photos, les points forts de cette soirée exceptionnelle.

Le cœur serré, les mains tremblantes, la gorge nouée par l'émotion, ils étaient (presque) tous là, espérant secrètement recevoir un des dix Tilt d'Or passionnément sélectionnés par la rédaction de Tilt. Cette année, les éditeurs français ont été à l'honneur, puisqu'ils ont reçu quatre récompenses (sans compter les nominés). La traditionnelle estrade des remises de prix avait laissé place à un ring couleur *Marble Madness* où les stars du monde des jeux vidéo se succédaient. Le public, nombreux, avait pris place autour du stand, prêt à s'enflammer. Jean-Michel Blottière, qui présente chaque dimanche *Micro Kid's* et Jérôme Bonaldi, le «professeur Tournesol» de *Canal +*, étaient les maîtres d'œuvre de cette folle soirée qui s'est prolongée tard dans la nuit. Vous trouverez le palmarès complet des meilleurs jeux micros et consoles 1992 dans notre *Guide Tilt/Consoles+ 93*.

Laurent Defrance

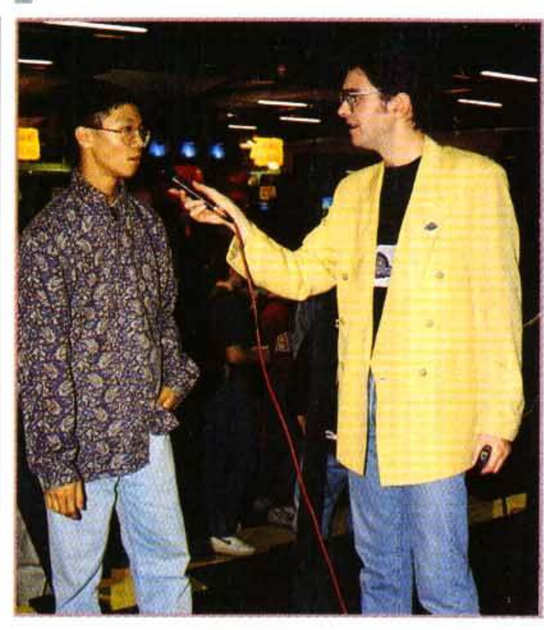


Jacques Harbonn (le chevelu de Tilt) fait l'éloge du Rédacteur 4 sur Atari. Olivier Gatine d'Epigraf attend bien sagement la précieuse récompense.

Supergames Show : dépassé par le succès !

La deuxième édition du Supergames Show qui s'est déroulée du 4 au 8 novembre au CNIT de Paris-La Défense, a failli tourner à l'émeute. 50 000 visiteurs ont, en effet, déferlé sur le salon. Les organisateurs ont dû endiguer leur enthousiasme... Une quarantaine de sociétes étaient présentes dont les «grands» de la micro, -IBM, Apple, Commodore, Atari, Philips...-, ainsi que l'essentiel de la presse ludique.

Le Supergames Show 92 a été incontestablement plus réussi que l'an passé. La présence des «grands» du milieu vidéoludique n'était pas étrangère à cette impression. Ils n'avaient pas lésiné sur les moyens en construisant des stands impressionnants. Cependant, les sociétés américaines, anglaises et japonaises avaient boudé cette manifestation, hormis le petit stand de Konami, aux hôtesses du pays du Soleil Levant. Toutefois, notre confrère de *Consoles +* présentait en exclusivité des EPROM de jeux. Heureusement, Ubi Soft et Euro CD représentaient les compagnies dont ils sont les distributeurs. Mais les sociétés sans filiale française manquaient largement à l'appel.



Ce jeune homme, qui a réussi un beau score sur Super Aleste, donne aux autres participants quelques conseils judicieux.



Sur le stand Tilt/Consoles +/PC Review, les joueurs s'affrontent sur le tout nouveau Super Aleste sur Super Nintendo pour faire partie de l'Equipe de France Consoles + des jeux vidéo.

APPLE ENFIN S'INTÉRESSE AUX JEUX

Depuis l'apparition du *Mac*, machine sérieuse pour gens sérieux, on connaît le credo d'Apple : un, tu n'auras pas la couleur ; deux, tu ne feras point tourner de jeu sur ta machine. Huit ans après, Apple amorce un virage décisif et recentre enfin sa position. Sur son stand impressionnant, on découvrait les dernières productions de Kalisto (Atreid Concept) : *Cogito*, *S.C.OUT*, *The Tinies*, de Maxis : *Sim Earth*, *Sim Ant*, *A-Train* ; les fameux *Lemmings* de Psygnosis et le fabuleux *Prince of Persia* de Broderbund. Tous ces jeux étaient présentés sur des écrans couleur et des *CD-ROM* d'Euro-CD.
Apple hébergeait sur son stand la centrale d'achats Boulanger qui propose depuis peu au grand public, la gamme *Macintosh*.

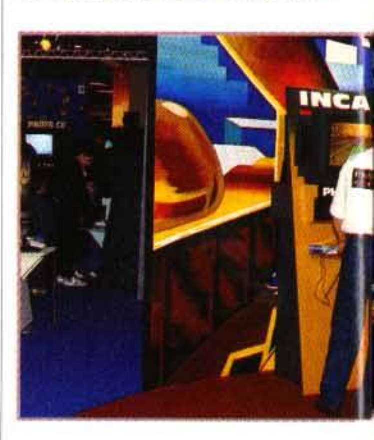
IBM ET PHILIPS, EUX-AUSSI...

Big Blue en personne était là, ce qui n'est pas une surprise quand on comptabilise le nombre de jeux sortis sur les compatibles. Les visiteurs, enthousiastes, ont pu ainsi essayer les modèles de la gamme Ambra, distribués par ICPI, filiale d'IBM, avec des titres tels qu'*Alone in the Dark* d'Infogrames (Frederick Raynal, l'auteur, en faisait la démo) ou *Lure of the Temptress* de Virgin Games. Philips, quant à lui, remportait largement la palme du stand le plus élaboré : Un CD géant était apposé sur la façade, et des démos diverses tournaient en permanence.

TOUS LES CONSTRUCTEURS ÉTAIENT LÀ

Les stands Sega et Nintendo intéressaient en priorité les joueurs sur consoles : tandis que Sega offrait la possibilité d'essayer ses nouvelles cartouches, dont le fameux *Sonic the Hedgehog 2* (jouable uniquement sur Master System, la version Megadrive étant en démo tournante), Nintendo proposait aux parents, des consultations avec des psychologues. Cela donnait des interventions du style : «Vous savez, les jeux vidéo sans excès, ça n'est pas dangereux, au contraire, ça permet à vos enfants de développer leurs réflexes et ça les pousse à prendre des initiatives».

Le très beau stand de Philips avec, ici, Inca en démonstration.






Les plus téméraires peuvent s'affronter sur un ring, installé par Loriciel dans le but de promouvoir Best of the Best.

On assistait également à une démonstration de *Mario Paint* – le logiciel de dessin avec souris (ce qui est plutôt rare) sur Super Nintendo et de *Miracle*, une méthode d'apprentissage de la musique avec clavier, sur NES. Commodore dévoilait son nouvel *A1200* et ses *PC* «entrée de gamme».
Quant au stand *Atari*, les visiteurs s'y pressaient avidement, autour de la mini-salle de présentation du *Falcon*, ce formidable oiseau au DSP triomphant. Une série de Lynx en libre service permettait aux visiteurs qui n'entraient pas dans la salle (toujours complète) de se défouler.

DES JEUX, DES JEUX...

Certains éditeurs de jeux français avaient fait le déplacement : Coktel Vision avec *Inca*, *Ween* et *Gobliins 2*, Delphine Software avec *Flashback*, Loriciel avec *D-Day*, *Jim Power* et *Best of the Best* – un véritable ring de boxe était installé pour l'occasion – ainsi que Virgin Games avec *The Seventh Guest*, dont nous attendons la version finale avec impatience. Le plus grand stand était sans conteste celui d'Ubi Soft qui, en plus d'éditer des softs, distribue un bon nombre de sociétés étrangères : c'est Ubi Soft Distribution qui assure la diffusion des logiciels micros, et Ludi Media qui prend en charge celle des cartouches Nintendo.

TOUTE LA PRESSE SPÉCIALISÉE RÉUNIE

A la différence de l'année dernière, tous les magazines spécialisés étaient venus au salon. On y retrouvait Génération 4, Joystick et bien sûr, Tilt, Consoles + et PC Review. Jean-Michel Blottière, le rédacteur en chef de ces trois revues, et également présentateur de Micro Kid's a animé, durant les cinq jours de ce salon, le championnat de France des jeux vidéo, parrainé par Consoles +. Les caméras de Micro Kid's étaient présentes, elles aussi. Enfin, félicitons l'équipe de Micro Simulateur qui mettait à la disposition du public une cabine proche de celles des simulateurs de vol professionnels.

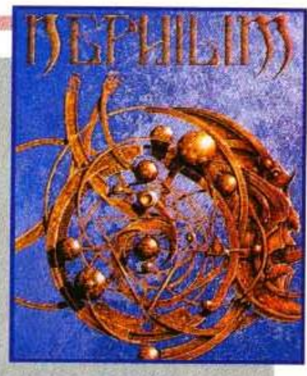
POUR L'AN PROCHAIN, UN ESPACE DIGNE DE CE SALON

Ce ne sont pas les 50 000 visiteurs qui nous contrediront : le Supergames Show est une manifestation qui nécessite un espace plus conséquent. Ce qui permettrait d'accueillir également encore plus d'exposants. A titre de comparaison, le Future Entertainment Show qui se déroulait au même moment à Londres occupait une bonne partie des deux halls à Earl's Court. Souhaitons qu'avec le Supergames Show de l'année prochaine, la France devienne comme la Grande-Bretagne, une référence, en Europe, dans le monde des jeux vidéo où tout est en train de se jouer.

Laurent Defrance
et David Téné

EN BREF

NEPHILIM : LE JEU DE ROLES DE L'OCCULTE.



Aucun doute, l'occultisme est un sujet en or qui capte l'imagination de tous les amateurs de mystères, de trésors oubliés et de magie. Témoins, les jeux micro comme *Alone in the Dark*, *The Legacy* ou encore *The 7th Guest*. Les joueurs de jeux de rôles (sur table) ne sont pas oubliés non plus. Après *L'Appel de Cthulhu* et *Chill*, voici *Nephilim*, le jeu de rôles de l'occulte contemporain. Basé sur le Basic Roleplaying Game de la firme Chaosium, ce jeu vous propose d'incarner des Nephilim, c'est-à-dire des esprits du Feu, de l'Eau, de la Terre, de l'Air ou de la Lune pour une infinité d'aventures («d'initiations», diraient les auteurs du jeu) où se mêlent alchimie, kabbale, sociétés secrètes et mythes occultes. On y retrouve, en vrac, l'Atlantide, le continent perdu de Mu, les pharaons, Jésus, les Templiers, Jeanne d'Arc et bien d'autres mystères encore... D'un accès parfois difficile, *Nephilim* ne manquera cependant pas d'enthousiasmer ceux qui se sont lassés des jeux de rôles classiques, qui ont dévoré les romans d'Umberto Eco, de Tim Powers et d'Anne Rice ou encore qui se délectent de musique gothique (Fields of the Nephilim, Dead Can Dance, etc.). Saluons enfin la qualité graphique des illustrations qui combinent harmonieusement dessins, photos retravaillées et prises de vue réelles. Une superbe jeu de rôles, novateur et intelligent (édité par MultiSim, prix : C). Dogue de Mauve



Voici quelques exemples de la beauté des images des jeux LDG, même, si les photos pourront seulement donner une impression incomplète. Alors imaginez-les avec une animation fluide et un son comme au cinéma.



Laser Disc System :

tous les jeux laser sur votre micro !

COMBIEN ÇA COUTE ?
Lecteur laser vidéo (prix : J). Interface + le jeu Dragon's Lair pour Amiga, Atari, et C64 (prix : G); pour PC (avec interface infrarouge, prix : H). Un jeu (prix G).

Prendre sa machine et regarder n'importe quel film sorti sur Vidéo Disc, s'écouter n'importe quel CD-Audio et se jouer les versions des salles d'arcade de Space Ace ou d'Afterburner, voilà le rêve doré que le Laser Disc System dépose, modestement, à vos augustes pieds...

La bombe *Dragons'Lair* a éclaté en 1983. Dans ce soft mémorable, le chevalier Dirk s'en allait sauver la princesse Daphnée. Chaque situation dangereuse nécessitait soit un coup de joystick dans la bonne direction, soit l'appui sur le bouton de feu. Une séquence animée, non interactive et stockée en digital sur un disque laser, était alors envoyée à l'écran. Devant vos yeux médusés se déroulait alors un véritable dessin animé dont vous étiez le héros.

Etait-ce là vraiment un jeu ? Peut-être pas car, mis à part le graphisme somptueux, il faut bien avouer que l'action était un tantinet répétitive. Neuf ans après, on trouve des jeux laser nettement plus interactifs : jeux d'aventures où réflexion et logique font bon ménage, simulateurs de vol et stimulations d'un autre genre, comme cet excellent strip poker...

SIMPLE COMME UN LDG

Alors qu'on commençait à parler des CD-Rom et à s'étonner des premiers CDTV, une petite entreprise allemande Software Corner, eut l'idée de construire une interface qui permet d'équiper presque n'importe quel ordinateur d'un lecteur de compact disc. Ainsi est né le Laser Disc Game system, capable de lire n'importe quel format de CD, ce que ne peut pas faire le CDTV ou le CD-Rom.Se présentant sous la forme d'un câble se branchant sur le port parallèle d'un ST, Amiga, PC ou C64, le LDG utilise une technique proche de celle du CD-Rom avec des disques de 30 cm de diamètre. Un logiciel permet à votre ordinateur de commander le lecteur.

DE SUPERBES PERFORMANCES

Si un disque CD-Rom classique stocke jusqu'à 600 mega octets, un disque LDG, grâce à son diamètre plus grand, peut stocker, quant à lui, jusqu'à 400 giga octets c'est-à-dire environ 600 fois plus que le CD-Rom.

Sur un LDG il y a donc de la place pour la bagatelle de 56 000 images, ce qui autorise à peu près n'importe quel délire visuel. Utiliser, par exemple, un 486 cadencé à 50Mhz avec une carte Super VGA et une carte Soundblaster Pro ou un simple Commodore C64 ne fera aucune différence : dans tous les cas, vous obtiendrez une qualité d'image parfaite et un son digital. En effet, l'ordinateur, libéré des fonctions de calcul d'images et de création de sons, ne sert qu'à piloter le lecteur de disques. Celui-ci peut lire tous formats de CD, aussi bien les CD audio 12 et 8 cm ainsi que les CD vidéo 12, 20 et 30 cm. Plus de 600 titres de films et un assortiment immense de vidéos musicales (40.000 disques, standard NTSC) sont déjà disponibles sur CD.

Fluide, rapide, sans les ralentissements dus à la présence de nombreux sprites, le LDG c'est vraiment du vrai cinoche avec un son de concert.

Wolfgang Piroth



Et puis, soudainement, poursuivi par six missiles ennemis, je me suis mis une pale dans le rotor...

LE MATÉRIEL INDISPENSABLE

1. Un lecteur laser vidéo. (tout lecteur Sony, tout lecteur Pioneer sauf CLD 600 et CLD 1700, pour l'instant)
2. une interface : le cable LDG
3. Le logiciel
4. Une télé standard PAL / moniteur RGB
5. Un ordinateur (soit *Amiga, ST, PC, C64*).Mentionnons que le constructeur promet aux possesseurs d'*Amiga*, une compatibilité CDTV grâce à un adaptateur approprié (idem pour les possesseurs d'un *PC/CD-ROM)*.

Au sommaire du prochain numéro

DOSSIER

QUE VAUT LE MAC FACE AUX PC ET AUX 32 BITS ?

Le Mac est-il une bonne machine de jeux ? Quelles sont les configurations idéales ? Quels sont les meilleurs titres ? Que faut-il attendre des futurs Macintosh ? La réponse à toutes ces questions dans le grand dossier du prochain numéro de Tilt.

DUNE 2 DE VIRGIN GAMES

Les amateurs d'Arrakis qui avaient terminé Dune premier du nom vont être aux anges avec ce second volet réalisé par Westwood Studios. Toujours plus de stratégie, toujours plus de reflexion et toujours plus de sable à perte de vue...



TESTS

F15 STRIKE EAGLE III



DE MICROPROSE

Une fois de plus, Microprose surpasse Microprose. Plus beau, plus détaillé, plus complet : F15 Strike Eagle III deviendra-t-il la référence en matière de simulateur de vol ?

ET, COMME TOUS LES MOIS, LA DISQUETTE TILT ET SES DEMOS DE JEUX EXCLUSIVES !

TESTS

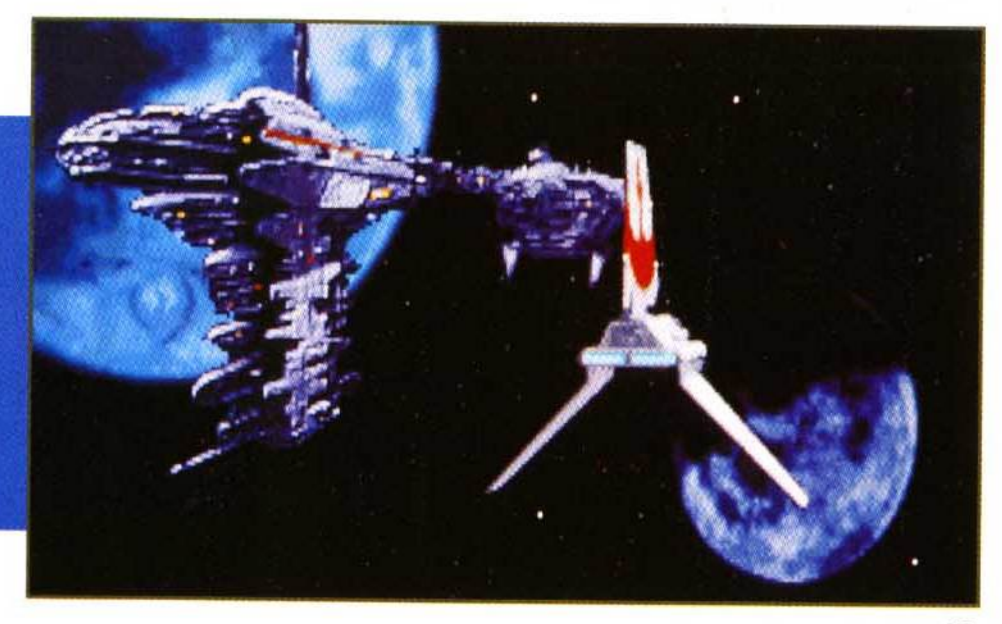
LES INDISPENSABLES SUR ST, PC ET AMIGA.

C'est Noel, vous venez de recevoir votre nouvel ordinateur flambant neuf. Quels sont les logiciels à acquérir en priorité ? Et quels périphériques vous seront le plus utile ? Nos spécialistes vous répondent.

TESTS

X-WING DE LUCAS ARTS

La Guerre des Etoiles sur PC, ça vous dirait ? Après Wing Commander et Epic, X-Wing s'annonce comme l'une des plus grandes épopées intersidérales de la micro. Si la Force est avec nous, vous aurez droit au test complet le mois prochain.a



FLASHBACK

Edito

ATTENTION DANGER ! C'est une avalanche de hits ce mois-ci ! Les testeurs ne savent plus où donner de la tête, la panique est totale ! Tout a commencé avec *Comanche*, un fabuleux simulateur d'hélicoptère sur *PC*. Des murmures de révolte secouaient la rédaction, certains parlaient même de forcer la porte de la salle de test pour récupérer LE jeu. Pour calmer l'ardeur des rédacteurs en manque, Doguy a dû user de tout son pouvoir de persuasion et distribuer quelques excellents titres. *Assassin* de Team 17 et de *Shadow of the Beast 3* ont permis à Marc Lacombe d'exprimer librement ses pulsions meurtrières. Laurent Defrance, bon joueur, s'est contenté de *S.C.Out* et de *Gobliins 2*. Quant à moi, la simple évocation du dernier soft d'Archer Maclean, *Billard Americain* et de *Road Rash* a suffi à calmer mon sentiment de frustration. Doguy s'est quand même gardé la part du lion : *Flashback* et *No second Prize* sur *Amiga*. Parfois, la vie est dure pour les testeurs...

Marc Menier

Après *Alien*, *Blade Runner*, *Terminator*, *Running Man et Total Recall*, Delphine Software et US Gold présentent une nouvelle superproduction : *Flashback*. S'inspirant de films de science-fiction célèbres, le nouveau jeu de Delphine allie un scénario mouvementé à une réalisation sans taches pour constituer l'un des grands titres de cette fin d'année.

Editeurs : Delphine & US Gold ; Développeurs : Paul Cuisset, Benoist Aron, Philippe Chastel, Frédéric Savoir, Patrick Daher, Thierry Levastre, Denis Mercier, Thierry Perreau, Christian Robert, Fabrice Visserot et Jean Baudlot.



Ce bar sera l'un des lieux clé du deuxième niveau qui favorise nettement le côté aventure de Flashback.

COMPARATIF

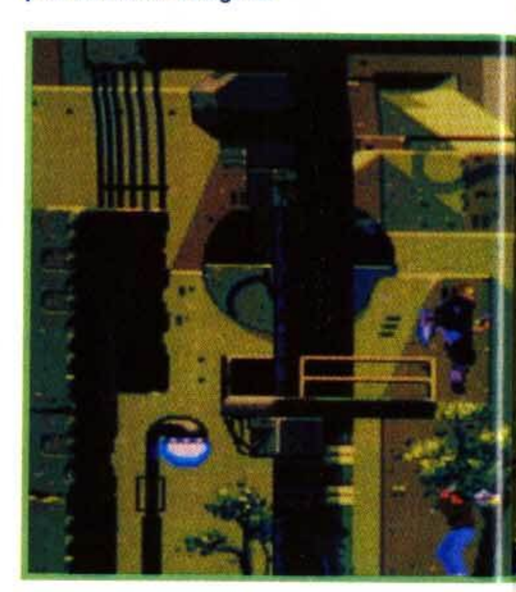
Fils spirituel d'*Another World* Prince of Persia.

Dès le début de *Flashback*, on ne peut s'empêcher de faire le rapprochement avec *Another World* et *Prince of Persia*, deux références du jeu micro. Et, après tout, pourquoi pas ? Lorsqu'une recette a du succès, il serait dommage de ne pas l'utiliser. D'autant plus que *Flashback* a su reprendre le meilleur de ses aînés. D'*Another World* il conserve l'aspect cinématographique, de *Prince of Persia*, il reprend la jouabilité et l'animation hyper-réaliste des personnages. Pas étonnant que le coktail soit réussi !


Dans Flashback, vous retrouverez la technique d'animation en polygones qui a fait le succès et la renommée d'Another World.



Après avoir exploré la jungle de Titan et retrouvé votre ami Ian, il vous faudra apprendre à utiliser le métro pour accomplir une série de missions fort délicates, dans des décors aux graphismes particulièrement soignés.


Une fois de retour sur Terre, vous devrez affronter des hordes de flics corrompus dont le mot d'ordre semble être : « tirer d'abord, discuter ensuite ».

Conrad B. Hart est un jeune et brillant scientifique du XXI[e] siècle qui vient de mettre au point un dispositif oculaire permettant de calculer la densité molécullaire des objets observés. En testant son appareil, Conrad s'aperçoit avec stupeur que la densité de certaines personnes est mille fois supérieure à la moyenne. Incroyable... Malheureusement, ses nombreuses questions et l'enquête dans laquelle il se lance attirent l'attention de ces «surhommes». Conrad est capturé, sa mémoire effacée. Profitant d'une seconde d'inattention de la part de ses gardiens, il parvient à s'échapper sur une moto anti-G. Poursuivi, il finit par s'écraser au beau milieu d'une jungle hostile. Et c'est là que l'aventure commence pour vous... Vous allez diriger Conrad, à la recherche de sa mémoire perdue et vous l'aiderez à retrouver le chemin de la Terre.

AMIGA



VERSIONS

Flashback est disponible sur *Amiga* et prévu sur *PC* et *ST* (fin janvier).

Matériel nécessaire

Amiga tous modèles.
Contrôle : clavier, joystick (2 boutons recommandés).
Média : 4 disquettes 3"1/2.
Jeu et manuel en français.

Dès la présentation, on sent qu'on a à faire à un grand jeu. Toute l'histoire est racontée sous forme de séquences cinématographiques en polygones à la manière d'*Another World*, séquences qui reviennent d'ailleurs ponctuer vos actions tout au long du jeu. Le personnage principal, pour sa part, a été crée selon la méthode du rotoscoping, c'est-à-dire filmé puis redessiné. Le résultat est saisissant : équivalent si ce n'est supérieur à la référence du genre, *Prince of Persia*. Votre héros court, saute, dérape, trébuche, se rattrape au dernier instant ou effectue une série de roulé-boulés avant de dégainer son pistolet pour envoyer ses adversaires au tapis.



Doté de graphismes particulièrement soignés, le premier niveau de Flashback vous permettra de vous familiariser avec le maniement de Conrad. Attention, cependant, les ennemis sont nombreux et ne vous feront pas de cadeaux.

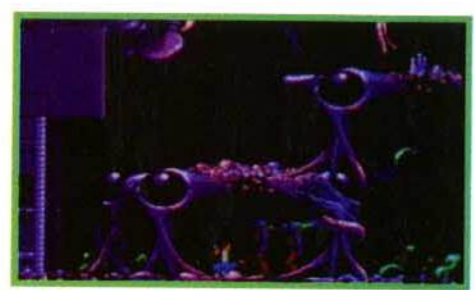
On prend un grand plaisir à contrôler Conrad et à enchaîner sans discontinuer les prouesses physiques.
A l'instar d'*Another World*, vous évoluez d'écran fixe en écran fixe (je regrette vraiment qu'il n'y ait pas de scrolling; ce sera sûrement pour la prochaine fois). Heureusement, la qualité des graphismes nous console de cet aspect "statique".
Enfin, dernier point mais pas des moindres : le scénario. Il est bourré de références au cinéma de S-F comme *Blade Runner*, *Total Recall*, *Terminator*, *Running Man*... L'action est intelligente et l'aspect aventure plus poussé qu'il n'y paraît de prime abord.
Bref, Flashback est un jeu indispensable pour ceux qui ont aimé *Another World* et *Prince of Persia*.

Dogue de Mauve

AVIS

MORGAN : OUI ! Unanimes ! Nous serons tous unanimes quant à ce jeu. Les superbes graphismes de la version Mégadrive sont encore plus fins sur *Amiga*. Les bruitages sont particulièrement sympas et renforcent l'ambiance prenante du soft. Exploitant les qualités d'*Another World* et de *Prince of Persia*, *Flashback* se caractérise par une animation fabuleuse. Jamais un personnage n'a semblé aussi réel dans son comportement. Il saute, dérape, s'agrippe, court et tire au pistolet comme un vrai héros ! Le contrôle du personnage offre de nombreuses possibilités. Ajoutez à tout ça quelques sympathiques effets de zoom, un zest de clins d'œil cinématographiques, mélangez le tout, et Delphine Software sort un must de son chapeau !

Morgan Feroyd



Le dernier niveau est très beau et des plus dangereux. Préparez-vous à affronter des extraterrestres styleT-1000. Dur !



AVENTURE ACTION

Habile mélange d'action et d'aventure, *Flashback* est un jeu particulièrement prenant qui vous retiendra longtemps devant votre écran.

PRIX C

PRISE EN MAIN 15

L'histoire vous est résumée sous la forme de séquences cinématiques. Le maniement du personnage pose quelques problème mais on s'y habitue rapidement.

GRAPHISMES 17

C'est fin, ça se regarde sans fin... Certains niveaux (le premier et le dernier en particulier) sont vraiments magnifiques.

ANIMATION 16

L'animation des personnages est vraiment saisissante de réalisme (avec des effets de zoom étonnants lors des combats). Un gros regret : l'absence de scrolling.

MUSIQUE 14

La musique d'introduction est très soignée mais le jeu proprement dit est assez pauvre dans ce domaine.

BRUITAGES 14

Les bruitages digitalisés (tir, cris, explosions, ronronnements) sont de qualité.

JOUABILITE 15

Etant donné le nombre d'actions que le personnage peut effectuer, c'était une vraie gageure de concevoir un maniement simple au joystick. Pourtant, c'est réussi.

DIFFICULTE VARIABLE

Il est possible de choisir le niveau de difficulté entre «facile», «normal» et «difficile». Quoi qu'il en soit, *Flashback* n'est pas un jeu simple.

DUREE DE VIE 15

Entre *Prince of Persia* et *Another World*. Après un week-end de jeu acharné (en mode facile), j'ai dépassé la première moitié du jeu. Mais la suite s'annonce ardue...

COMANCHE MAXIMUM OVERKILL

Editeur : Novalgic ; Distributeur : Ubi Soft ; Programmation : Kyle Freeman ; Design : Kyle Freeman & John Garcia ; Bande sonore : Stewart Perkins & Gary Wilens.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

PC

Attention, Cap'tain' Doguy ! Simulateur d'hélicoptère à 6 heures ! Hit en puissance, 3D révolutionnaire, animation extraordinaire, jouabilité exemplaire : il faut nous rendre... à l'évidence, *Comanche Maximum Overkill* est l'un des meilleurs jeux jamais vus sur *PC*. Un must absolu pour les amateurs... et les autres !

Repos ! Messieurs, je suis le Capitaine De Mauve, officier testeur de la *Tilt Flight Academy*. Autant vous le dire tout de suite, je n'ai pas l'habitude d'être tendre avec les simulateurs... qu'ils soient de tank, d'avion ou d'hélicoptère. Notez bien ceci : je n'admets ni la 3D approximative, ni les animations poussives, ni les maniements trop complexes. Bref, je suis un dur à qui on ne la fait pas. Pourtant, avec *Comanche*, je suis tombé de haut ! Il s'agit probablement du plus beau simulateur d'hélico jamais vu sur micro.

C'est bien simple, *Comanche* est plus proche des logiciels «pro» de l'armée que

Grâce à vos lunettes d'amplification, vous êtes en mesure d'effectuer les missions de nuit pratiquement comme en plein jour. Malheureusement, l'ennemi profite de la même technologie.



19
INTERET

HID Compass

de *Falcon* ou de *Chuck Yeager Air Combat*. Si vous ne me croyez pas, jetez un œil aux photos... Le paysage est entièrement représenté en fractales et vos adversaires apparaissent sous la forme de sprites zoomés en temps réel. Et quelle animation ! Même au niveau de détail maximal avec les nuages et tous les instruments à l'écran, le jeu est plus fluide que bien des softs en 3D surface pleine classique. Et tout ça sur un «simple» *386* à 33Mhz. Sur un *486* 50Mhz, *Comanche* devient un véritable jeu d'arcade. Autre point important : à l'inverse des simulateurs qui vous demandent de mémoriser 152 touches avant même de pouvoir décoller, *Comanche* est très simple à manier. Vous pouvez utiliser le clavier ou le joystick voire même, pour les mieux équipés d'entre vous, une manette Thrustmaster et un pédalier pour règler l'altitude. **Le jeu comprend une vingtaine de missions qui sont regroupés en deux groupes :** Entraînement et Opération Maximum Overkill. La difficulté est progressive, les premières missions étant destinées à vous familiariser avec le contrôle du RAH-66 Comanche (quant aux dernières, elles vous feront passer un mauvais quart d'heure !). Ajoutez à cela de superbes graphismes intermédiaires en images de synthèse, des musiques fort agréables (sur ma Roland mais aussi en mode Adlib) et des voix digitalisées, vous obtiendrez alors, l'un des meilleurs jeux actuellement disponibles sur *PC* et compatibles . Et après avoir jouer avec ce jeu fabuleux, vous n'aurez plus qu'une seule question en tête : « Quand est-ce *Comanche* ? »...

Dogue de Mauve

PC 386 (ou supérieur).
RAM : 550 ko de RAM DOS + 3 Mo de XMS
Carte VGA.
Son : PC Speaker, Adlib, Sounblaster (voix digit) et Roland.
Contrôle : clavier, joystick, Thrustmaster.
Média : 3 disquettes 3"1/2.
Installation : 10 minutes.
Espace requis : 12 Mo.



COMPARATIF

LA NOUVELLE GÉNÉRATION

Difficile de comparer *Comanche* à ses prédécesseurs. Comme *Underworld* pour le jeu de rôles, comme *Alone in the Dark* pour le jeu d'aventure, *Comanche* crée une révolution dans le domaine des simulateurs d'hélicoptère. Son plus proche concurrent, *Gunship 2000* est loin derrière. Cependant, *Comanche* ne vise pas le même créneau que les simulateurs de vol comme *FS4* ou même *Chuck Yeager Air Combat*. Mais, si les talentueux programmeurs de Novalogic parviennent à associer leur nouvelle technologie à la création d'un simulateur d'avion, les spécialistes du genre ont du souci à se faire...

AVIS

MORGAN : OUI ! Arghh ! Malgré le peu d'intérêt que je porte aux simulateurs de vol, je dois bien avouer que *Comanche* m'a réellement séduit. Ah, prendre les commandes de cet appareil fabuleux dans une ambiance coucher de soleil... Me serais-je laissé envoûter ? D'une maniabilité extrême, le *Comanche* évolue dans des graphismes somptueux. Mission après mission, cette simulation vous enivre, vous angoisse, vous prend les tripes ! L'extrême sensation sur *PC* ! Je ne regrette qu'une chose : ne pas avoir un bras de plus pour contrôler à la fois la direction – au joystick – et l'altitude – au clavier. Pour me réconforter, je me dis que l'achat d'un pédalier serait justifié pour ce jeu. Dorénavant, Visage Pâle, écoute le cri du vent dans la colline et n'oublie pas cette silhouette effilée devant la lune : c'est le *Comanche* ! Hugh ! **Morgan Feroyd**

VERSION ***Comanche maximum overkill*** **n'est disponible que sur *PC* (*386* et supérieur).**

Moi qui pensais que ce serait une mission de routine ! Cet hélico a bien l'air décidé à me faire mordre la poussière à grands coups de canon. Une seule solution : tuer avant d'être tué !



Non, ce n'est pas une photo de mon excursion au-dessus du Grand Canyon mais la vision 3D que propose Comanche. Ça bouge !

19 INTERET

SIMULATEUR D'HELICOPTERE

Après *Alone in the Dark*, je m'était promis de ne plus mettre de 19. Eh bien, c'est raté. Mais, faites-moi confiance, si vous n'avez pas de *PC*, *Comanche* va vous en faire acheter un !

PRIX 

PRISE EN MAIN 18

Avec *Comanche*, pas de besoin d'avoir le brevet de pilote ! On peut commencer à jouer dès le jeu installé.

GRAPHISMES 18

Les graphismes sont les plus beaux jamais vus dans un simulateur, et les pages intermédiaires sont superbes.

ANIMATION 19

Par principe je ne mets pas de 20. Mais ce n'est pas passé loin ! Sur une grosse bécane, *Comanche* est un vrai jeu d'arcade.

MUSIQUE 13

Les musiques sont sympathiques mais ce n'est pas le point fort du jeu.

BRUITAGES 15

Explosions, voix digitalisées et frou-frou des rotors, la bande sonore de *Comanche* est convaincante (sur Soundblaster uniquement).

JOUABILITE 16

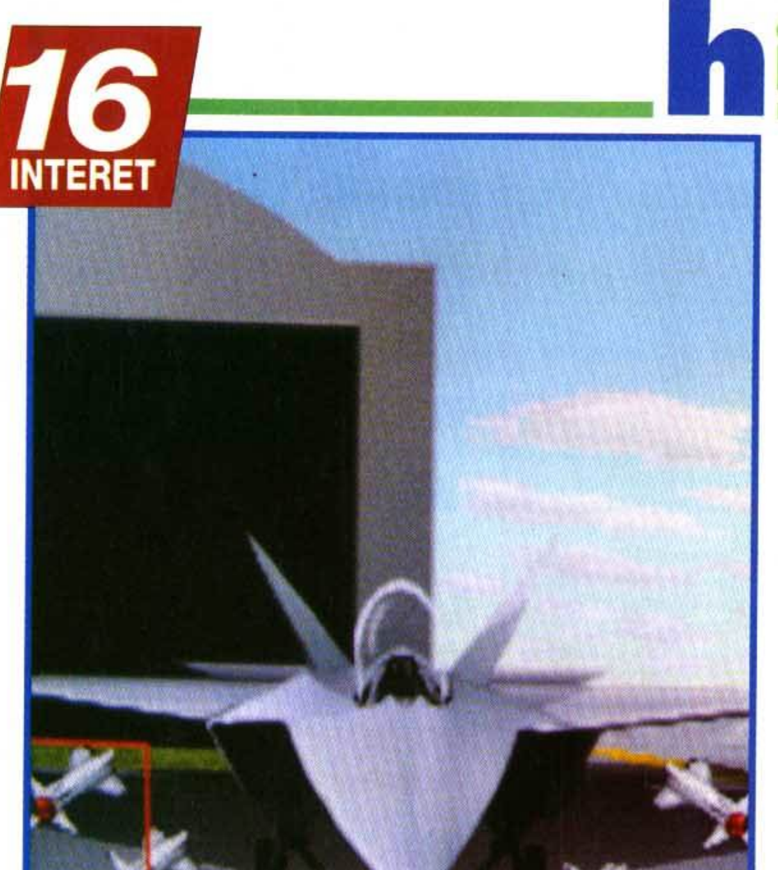
Les commandes sont très simples et paramétrables. Seules quelques situations épineuses, lorsque vous voudrez avancer tout en prenant de l'altitude et en bombardant l'ennemi, vous poseront des problèmes.

DIFFICULTE DÉBUTANT

Très progressif, *Comanche* satisfera les néophytes comme les professionnels.

DUREE DE VIE 15

Si les premières missions ne vous prendront que quelques heures, l'Opération Maximum Overkill devrait vous donner du fil à retordre.





Matériel nécessaire

Machine : *386sx* ou supérieur
Mode graphique : VGA
Médias : 3 disquettes HD
Contrôle : clavier, joystick, souris
Notice : 176 pages en anglais
Installation : effectuée par le programme en 5 mn nécessitant 3,5 Mo sur disque dur
RAM : 600 Ko
Cartes son : AdLib ou Roland.

Sidewinders, Amraam et Maverick donnent à votre chasseur une redoutable puissance de feu, tant en combat aérien qu'en attaque au sol.

F-22 : le chasseur des putois...

Lorsque l'U.S. Air Force lança un appel d'offres pour un chasseur tactique de haute performance, aucune compagnie américaine ne pouvait, seule, assumer le coût du développement d'un tel appareil. Aussi, les deux concurrents à relever le défi furent-ils des consortium auxquels l'USAF confia deux projets : le F-22 et le F-23. Ce dernier fut développé par Northrop et McDonnell Douglas, et devait être écarté au profit du projet YF-22. A vrai dire, le maître d'œuvre du futur chasseur américain est réellement Lockheed, et plus particulièrement son fameux bureau des projets avancés, surnommé le «Skunk Works» (travaux de putois). C'est lui qui prit en charge la conception générale de l'appareil. Boeing s'acquitta du fuselage arrière, des ailes, du radar et d'une bonne partie de l'avionique. Pour sa part, General Dynamics fournit le fuselage central, l'empennage et les systèmes électroniques de combat, de communication et de navigation. Cet oiseau hybride fit ses vols de qualification au cours de l'année 1991. Fred Haeffner, pilote vétéran, ne pouvait alors retenir son enthousiasme : «C'est l'avion que les pilotes attendaient pour rester les premiers dans la compétition.» On ignore si c'est lui qui pilotait le seul prototype réalisé lorsqu'il s'écrasa au sol. Néanmoins, le projet continue et une version destinée à la Navy est même en développement.

ATAC

PC

Editeur : Microprose; Programme : Argonaut Software; Code : Sam Littlewood et Mike Beaton;Graphismes : Alistair McNally; Musique : David Whittaker.



Les gaz poussés à fond, votre F-22 décolle pour une nouvelle mission. La vue externe vous permet de visualiser votre appareil sous tous les angles possibles.

Après l'effondrement du bloc communiste, l'aviation américaine manque de cibles. Heureusement, la lutte anti-drogue vous permettra de piloter un F-22 ou un Apache contre les barons colombiens de la drogue. Le grand spécialiste de la simulation qu'est Microprose nous offre, une nouvelle fois, un logiciel de qualité. Dommage que de petits défauts en rendent la prise en main fort pénible.

Le début d'*Atac* se déroule sans problème : une option de démarrage rapide vous place dans le cockpit de votre avion, face à une nuée d'adversaires. L'action (sur un *486*) est fluide et prenante. Allèché par ces premières minutes, on abrège assez vite la séance de tir pour passer au mode «campagne». C'est là où les choses se compliquent. En voulant bien faire, pour permettre au joueur d'être entièrement maître de sa mission, Microprose a compliqué les choses. Chaque vol se fait en escadrille ? Parfait ! J'arme mon F-22 leader mais suis obligé de refaire trois fois l'opération pour mes coéquipiers. Dommage. Je prends connaissance de ma mission : trois camions à détruire sur les routes colombiennes ? Pas de problème ! Je balise consciencieusement d'un waypoint chacune de mes cibles, mais, là encore, je dois recommencer pour les trois autres, à moins de les nommer wingmen. Mais dans ce cas, ils assureront en priorité ma défense et il me sera impossible d'affecter un membre à la couverture anti-aérienne et d'en spécialiser un autre dans l'attaque au sol. Re-dommage.

Je monte dans mon appareil. Enfin, c'est ce que je crois jusqu'à ce que je m'aperçoive qu'il s'agit en fait de celui d'un de mes coéquipiers. D'office, le programme vous place dans l'avion dont vous venez de vous occuper. Comme on commence toujours par équiper sa propre machine, on ne monte jamais dans le bon zinc ! Enfin, je décolle. Facile, pas d'à-coup, des instruments de bord peu nombreux mais suffisants. Je recommande chaudement de recourir à l'option «watch» du menu qui vous transforme en observateur tout au long de la mission. Vous pourrez ainsi profiter en toute quiétude des nombreuses options de visualisation proposées par le jeu. Essayez en particulier son zoom surpuissant : il vous fait passer de la vision d'une caméra à un mètre de votre dérive de queue à celle que pourrait avoir un pilote de B-2 à quelques kilomètres au-dessus de vous.

Où est la carte ? Une seule phrase dans tout le manuel vous l'apprend : il s'agit de shift-M. J'ai accompli plusieurs missions avant de la trouver, Le



L'Apache vous sera d'une grande utilité pour les missions de secours ou de largage de matériel. Il est cependant tout à fait apte à poursuivre et à neutraliser une cible au sol.

Comparatif

Microprose F-117A contre Microprose F-22

Deux avions de très haute technologie, deux simulations du même éditeur : *Atac* est le successeur de *F-117A*, comme le *F-22* est le fils légitime du *F-117*. Et, il semble que la nouvelle génération ait du mal à prendre le pas sur la précédente. Alors que *F-117A* nous plongeait dans la nuit des conflits proche-orientaux avec réalisme et persuasion, il est très difficile d'accrocher au prétexte, pourtant plein de bonnes intentions, de cette guerre anti-drogue. La chasse aux camions plein de feuilles de coca ne vaudrait-elle pas celle des Mirage F1 irakiens ? De plus, dans *Atac*, la simulation est moins fouillée et pourtant plus compliquée que dans *F-117A*. Alors que la prise en main de ce dernier se faisait sans problème, *Atac* vous promet des débuts laborieux. Ses options de visualisation sont cependant nettement plus nombreuses, et l'animation un cran au-dessus. Alors ? Irak ou Colombie ? Impossible de choisir et je préconiserai les deux.

réalisme des combats est exemplaire. Vos adversaires connaissent les manœuvres d'échappement. Vos cibles obéissent à leur propre logique et, si vous prenez trop de temps pour arriver sur le champ de bataille, votre proie . Malheureusement, le niveau grimpe très vite : votre écran radar se remplit de spots inamicaux et vous aurez de la chance si vous rentrez à la base.

Atac est une simulation très difficile à tester. Après quelques heures de vol, échaudé par de petits défauts qui gâchent la prise en main, je comptais vous déconseiller de l'acheter. Et puis, avec la pratique, les qualités du jeu m'apparurent et me poussent maintenant à vous inciter à vous le procurer. Attention, cependant, il faudra vraiment vous accrocher un bon moment avant de vous sentir à l'aise dans votre F-22. Mais, finalement, le jeu en vaut la chandelle.

Piotr Korolev

AVIS

DENIS : OUI ! Je trouve Piotr bien dur avec *Atac*. C'est vrai qu'il n'est pas facile de s'y retrouver au début mais, dans la grande famille des simulateurs de vol, il est rare qu'il en soit autrement. Moi, j'avoue que j'ai ressenti le grand frisson, celui qui m'avait parcouru l'échine lorsque j'avais vu *Yeager Air Combat* pour la première fois. L'option de combat aérien à outrance, Air Strik, est infernale et j'avais vraiment l'impression de me retrouver au-dessus de la Colombie avec trois SAM verrouillés sur mon zinc et un beau Fulcrum illuminé par mon radar d'attaque. Non, aucun doute, *Atac* est un tout bon et je vous le recommande sans réserve.

Denis Marsoulaud

16 INTERET

SIMULATEUR DE VOL

***Atac* est un simulateur de vol complet dont la réalisation porte la patte de Microprose. De petits détails agaçants viennent cependant nuire à un ensemble de bonne qualité.**

PRIX E

PRISE EN MAIN 10

Il vous faudra accumuler les erreurs pour comprendre certains principes pourtant fondamentaux du jeu. Si le vol en lui-même est simple, il vous faudra une bonne dose de patience pour régler les «petits détails».

GRAPHISMES 15

Bien que déçu par l'aspect de la machine elle-même, je dois reconnaître que la modélisation du décor (certes dépouillé) est très poussée.

ANIMATION 16

La rapidité du zoom est infernale sur un *486*. Plus l'on descend dans la liste des processeurs. Et plus l'animation devient poussive . A proscrire en-dessous du *386sx*.

MUSIQUE 16

Uniquement lors des phases de préparation, de la musique martiale et héroïque qui est loin d'être désagréable.

BRUITAGES 14

Le souffle de vos Pratt and Whitney constitue le fond sonore. Vous pourrez ainsi juger du régime des moteurs ou couper le son.

JOUABILITE 16

Pas de problème : votre monstre se cabre ou plonge à la moindre sollicitation. Attention aux voiles rouges ou noires.

DIFFICULTE CONFIRMÉ

Le manque d'ergonomie du jeu impose de bonnes connaissances préalables des simulateurs de vol. Les pilotes débutants abandonneront assez vite. Les autres pourront se régaler.

DUREE DE VIE 16

Ceux qui se seront accrochés auront le loisir de partager leurs missions entre F-22 et Apache, ce qui leur promet quelques nuits blanches.



Matériel nécessaire

Amiga tous modèles (512Ko).
Média : 3 disquettes 3"1/2.
Contrôle : Joystick et clavier.
Manuel en français et un pin's gratuit !!!

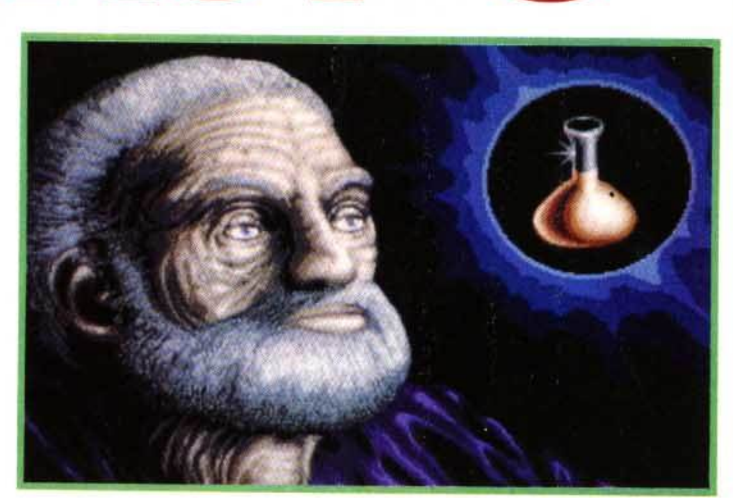
Juché sur le dos du volatile que vous venez de libérer, vous survolerez d'étranges paysages. Ici, il vous faudra régler des aiguillages de façon à faire tomber des billes, là où vous en aurez besoin.

AMIGA

SHADOW OF THE BEAST 3

Editeur : Psygnosis; Conception : Digital reflections; Graphismes : Martin Edmundson; Programmation : Paul Howarth, Cormac Batstone; Bande-son : Tim Wright; Séquence d'introduction : Jeff Bramfitt.

Le dernier Psygnosis commence mal, très mal : intro ratée, lenteur de chargement, héros risible, décors ternes... Et pourtant, ce troisième épisode de la désormais célèbre série des *Shadow of the Beast* est une fois de plus une réussite. En effet, même si la réalisation laisse un peu à désirer, l'intérêt est là. Alors, qu'importe le flacon pourvu qu'on ait l'ivresse !



Cet aimable vieillard, est-il en train de penser à son opération de la prostate ? Que nenni ! Le bougre fait apparaître mentalement l'objet que vous devrez retrouver pour lui dans chaque niveau que vous traversez... Doué l'Ancien !

Pantalon blanc bouffant, bottines de cuir, petit cartable bleu foncé sur le dos et, pour couronner le tout, un chapeau ridicule que même la reine d'Angleterre hésiterait à porter. Jamais on aura vu un héros de jeu vidéo aussi ridicule ! Franchement, le type à tronche de crapaud du premier épisode était plus présentable. Pourtant, malgré ses allures de benêt, notre ami devra faire preuve de plus d'intelligence que ses prédécesseurs. En effet, si les décors ont perdu un peu de leur splendeur, les énigmes que vous aurez à démêler sont autrement plus corsées. Comme dans les meilleurs aventures d'Indiana Jones, vous devrez échapper à une pièce qui se remplit d'eau, à une horde de sauvages qui vous attend de pied ferme, à des éboulements de rochers ou à des monstres préhistoriques. Pour y parvenir, il faudra utiliser des éléments du décor (une table flottante, ou un levier qui déclenche un ascenseur), ou bien, des objets arrachés à l'ennemi. Il est même possible de sortir des situations les plus périlleuses grâce à la collaboration, souvent involontaire, de certains monstres. Vous bénéficierez ainsi des services d'un troll pousseur de tonneaux ou d'un monstre affamé (voir encadré «deux minutes de malice »). Les énigmes sont parfois si difficiles à résoudre que les programmeurs ont conçu un système qui vous permet de reprendre chaque énigme à zéro lorsque vous avez commis une erreur irréparable (comme de



Débarrassez-vous des sauvages et tirez sur le morceau de viande afin de le décrocher. Poussez-le ensuite vers la droite...



Ramassez la clé au passage et continuez votre chemin jusqu'au piège garni de pics acérés, sous lequel vous placerez la viande.



Retournez ensuite délivrer la bestiole en ouvrant la porte avec la clé, et écartez-vous prestement de son chemin.

casser un objet indispensable ou tuer un monstre serviable). Si les décors manquent de couleur, ils ne manquent en revanche pas d'originalité et touchent même parfois au surréalisme.

Vous croiserez une balance humaine, des bouddhas géants, des plantes carnivores ou des squelettes qui vous lanceront leurs propres crânes. L'action est variée et malgré le nombre réduit de commandes, le personnage peut effectuer toutes sortes d'actions (sauter, tirer, chevaucher un oiseau, modifier des aiguillages, pousser des meubles, manipuler des objets, oe encorefaire fonctionner des machines).

On a rarement vu un jeu aussi original, et malgré la lenteur insupportable du chargement entre deux parties, vous aurez bien du mal à vous empêcher de recommencer après chaque échec, jusqu'à ce que vous ayez terminé le jeu. Un gage de qualité ! Marc Lacombe

AVIS

MARC : OUI. Au risque de faire hurler certains, je n'étais pas vraiment un fan de *Shadow of the Beast*. C'était beau, très beau même, bien fait, mais je n'avais aucun plaisir à jouer. Par contre, *Shadow of the Beast 3* m'a totalement emballé. Pourtant, je partais avec un préjugé largement défavorable, je dois l'avouer. Une suite à *Shadow of the Beast* ? M'ouais ! Après quelques minutes de jeu, j'avoue humblement qu'il n'y a que les imbéciles qui ne changent pas d'avis. Pour une fois, on a droit à un jeu d'action intelligent, pour une fois, il faut reconnecter ses petites cellules grises pour progresser. Si tous les éditeurs pouvaient suivre l'exemple de *Shadow of the Beast 3*, il n'y aurait que des jeux de qualité. Voilà ce que j'appelle une suite digne de porter le nom de son illustre prédécesseur. Marc Menier



Une introduction bien décevante : Tandis que la foudre s'abat sur les ailes de l'avion et que les moteurs s'enflamment, le visage du pilote, au premier plan, ne bouge pas d'un millimètre. Héros outrageusement courageux ou crise de flemme aiguë de la part du graphiste chargé de l'animation ? Psygnosis nous avait habitués à mieux.



Comparatif

Une grande famille ! Ce troisième volet de la saga est de loin le plus complexe et constitue l'aboutissement de l'évolution amorcée dans le second épisode. *Shadow of the Beast*, premier du nom, plus orienté vers le beat'em all, laissait bien moins de place à la stratégie que ses deux successeurs. Beaucoup moins joli que le premier épisode, *Shadow of the Beast 3* se rapproche nettement de *Shadow Of The Beast 2*, mais la complexité des énigmes a encore été renforcée, ce qui rend le jeu beaucoup plus intéressant. Ce dernier épisode est, à mon avis, le plus passionnant des trois, même si on peut regretter que l'amélioration du scénario n'ait pas été acompagnée de progrès équivalent dans la réalisation.

16 INTERET

PLATE-FORME /ACTION

Les pièges, astucieux et originaux, sont dignes d'Indiana Jones. Le jeu perd un peu de son intérêt une fois qu'on sait comment franchir chaque obstacle. On passe un sacré bon moment.

PRIX 

D

PRISE EN MAIN 16

Le nombre de mouvements disponibles est assez réduit mais permet d'effectuer beaucoup d'actions. Vous apprendrez vite à vous servir des objets ramassés.

GRAPHISMES 16

On ne peut s'empêcher d'être déçu par le manque de couleurs, mais l'originalité des décors compense largement.

ANIMATION 15

Les monstres sont bien animés, et le scrolling multidirectionnel est fluide.

MUSIQUE 16

Les musiques sont variées et donnent une ambiance angoissante au jeu.

BRUITAGES 14

Les bruitages accompagnent bien l'action, mais restent plutôt classiques.

JOUABILITE 13

Le héros réagit parfaitement aux commandes, mais l'utilisation des objets par l'intermédiaire de touches de fonction n'est pas très pratique.

DIFFICULTE CONFIRMÉ

La complexité des énigmes exige une expérience certaine de ce genre de jeu.

DUREE DE VIE 12

C'est le point faible du logiciel : il vous faudra du temps pour découvrir toutes les astuces, mais une fois que vous les connaîtrez, le jeu perdra de son intérêt.

Coktel Vision fait le forcing en cette fin d'année. *Ween, Inca* et maintenant *Gobliins 2*, quelle santé! Les deux héros de *Gobliins 2* n'ont pas le temps de se préoccuper des autres. Le spectacle qu'ils nous offrent devrait donner des idées à certains : originalité, bonne humeur et humour. Il y a des jours où je regrette de ne pas être un Gobliin !



Chaque tableau de Gobliins 2 est un véritable régal pour les yeux et les oreilles. Il a su conservé son originalité et son pouvoir de séduction. Un grand hit pour les amoureux de légendes.

Quel festin ! Il ne reste plus grand chose à se mettre sous la dent.

GOBLII THE PRINCE

Les champignons hallucinogènes donnent des couleurs à l'aventure. Il faut capturer les notes de musique pour être un mélomane reconnu.

les premiers pas

Décidemment le bon roi Angoulafre est né sous une mauvaise étoile. Il y a quelques mois, il avait frisé l'internement suite à un coup de sang lors d'un banquet. Il se mit subitement à délirer. La main du Malin avait frappé. Trois de ses plus fidèles sujets furent dépêchés sur l'heure pour trouver un antidote. Les amateurs de légendes et de contes de fées trouveront le dénouement à cette cruelle histoire en jouant à *Gobliiins*. Mais les mésaventures du roi ne s'arrêtent pas là. Aujourd'hui son chagrin est tel qu'il pourrait se noyer. Son fils, le prince, a été enlevé par le démon Amoniak qui, pour se venger d'une raclée vieille de 50 ans, compte en faire son bouffon. Est-ce dû à une restriction budgétaire ou au fait que les trois derniers héros n'étaient pas libres ? Toujours est-il que ce sont deux nouveaux Gobliins qui se lancent sur les pas du ravisseur.

Comme à son habitude, Coktel a soigné son introduction. Toute l'histoire est résumée en quelques scènes animées, bourrées d'humour. Le verbiage des petits hommes, quoique incompréhensible, est à mourir de rire. Et dire que certains éditeurs étrangers pensaient que c'était du français ! Très vite, vous vous apercevrez que les deux héros n'ont pas été fabriqué dans le même moule. Comme dirait un célèbre commentateur de sport : «A mon avis, ils ne vont pas passer des vacances ensemble...». Fingus est un Gobliin à qui l'on donnerait le bon Dieu sans confession. Il est poli, gentil, respectueux des autres. A l'inverse, Winkle à son franc-parler et n'hésite pas à faire de vilaines blagues. Mais c'est le plus téméraire des deux. Il faut donc composer et trouver la meilleure combinaison pour parvenir à vos fins. Si Fingus n'ose pas prendre un objet, il faut essayer avec Winkle. Ils savent que leur quête passe par une entente mutuelle.

Il faudra le plus souvent diriger les 2 Gobliins en même temps et synchroniser leurs mouvements. C'est sûrement ce qui rend le jeu si difficile. Grâce à l'interface très simplifiée (un seul clique pour une multitude d'actions) et qui a fait ses preuves dans *Fascination*, *Bargon Attack* et *Ween*, on pressent rapidement ce qu'il faut faire. Par contre, la résolution de l'énigme est complexe. Tous les objets ramassés peuvent servir plusieurs fois et ne seront pas utilisés de la même manière par Winkle ou Fingus. De plus, chaque monde est composé de plusieurs tableaux, où le passage de l'un à l'autre se fait sans restriction. Si beaucoup trouvaient *Gobliiins* difficile, ils vont avoir quelques problèmes avec ce deuxième titre. La difficulté est progressive mais elle est, dès le début, très élevée. Il est vrai qu'une fois l'esprit du jeu assimilé, vous aurez plus de chance de finir la partie.



Laurent Defrance

Créateur : Pierre Gilhodes; Responsable du projet : Muriel Tramis; Programmation : R. Lacoste et E. Maguet; Graphisme : P. Gilhodes, Kaki, C. Laly et J.M Jullien; Musique : C. Callet.



Matériel nécessaire

Tous *PC*
Carte vidéo : VGA
Carte sonore : AdLib, SoundBlaster
Souris ou clavier
Temps d'installation : 10 minutes
Espace occupé : 5Mo
RAM minimum : 640Ko
Notice en français.

AVIS

AXEL : OUI, MAIS... *Gobliins* profite d'un concept très original qui, au premier abord, ne peut que séduire. Malheureusement, la difficulté est, à mon sens trop élevée, pour des joueurs peu aguerris. La combinaison des différentes actions est complexe et demande beaucoup d'entraînement. De plus, il m'est arrivé de devoir recommencer plusieurs fois une action, car certaines zones de l'écran sont actives seulement à un pixel près. Il faut être très précis et bien coordonner les mouvements des deux Gobliins. Cela peut rapidement taper sur le système. Sinon, c'est un jeu complètement délirant, plein d'humour que ce soit graphiquement ou au niveau du son. Les experts de la réflexion/aventure vont être sous le charme.

NS 2 : BUFFOON

Version

Possesseurs d'*Amiga* et d'*Atari ST*, ne désespérez pas. *Gobliins* est annoncé sur *ST* et *Amiga* (date indéterminée).



Au début de jeu, les 2 Gobliins sont«parachutés» au milieu d'un village. Pour prendre la bouteille sur le muret, il faut détourner l'attention des «jumeaux». Si Winkle tente de voler le saucisson, que va-t-il se passer d'après vous ?

Fingus n'a pas les mains dans les poches. Osera-t-il appuyer sur la partie charnue de la fontaine pour que jaillisse l'eau ? La bouteille, une fois pleine, vous pouvez récupérer la pierre sous le crapaud qui servira plus tard.

LA FAMILLE GOBLINS

Il y a une nette évolution entre le premier *Gobliiins* et celui-ci. A commencer par la difficulté. Dans *Gobliiins 1*, si le principe était novateur, on pouvait assez facilement arriver au milieu du jeu. La progression était bien respectée. En revanche, dans *Gobliins 2*, le niveau de difficulté est tout de suite élevé. Heureusement, les jokers aident à passer le cap des premiers tableaux et toutes les énigmes restent logiques. Le contrôle des personnages a été amélioré. Les trois Gobliiins du premier jeu



avaient chacun une fonction unique. Fingus et Winkle, eux, s'échangent les objets et leurs possibilités sont bien plus développées. Enfin, si *Gobliiins* présentait une suite de tableaux totalement linéaire, ce n'est plus le cas dans ces nouvelles aventures. On passe d'un tableau à l'autre sans aucune restriction, ce qui apporte plus de variété au jeu.

17 INTERET

AVENTURE REFLEXION

On aime ou on adore ! Bien que ce nouveau volet des aventures intrépides des Goblins présente un niveau de difficulté élevé, il ne faut pas hésiter une seconde.

PRIX C

PRISE EN MAIN 18

L'introduction est à l'image du jeu : délirante et visuelle. L'icône Joker vous appporte une aide précieuse alors que le bloc-note vous permet de garder en mémoire tout ce qui vous semble important.

GRAPHISMES 18

C'est un style de graphismes très particulier. Beaucoup de couleurs et des décors de BD. Cela renforce le côté humoristique.

ANIMATION 17

Les Goblins n'arrêtent pas de faire des grimaces et des galipettes, surtout lorsqu'ils sont contents. Chacun d'eux est caractérisé par des expressions qui lui sont propres

MUSIQUE 17

Même là, le charme agit. On a droit aux anciens airs du premier *Gobliiins* ainsi qu'à des nouvelles musiques qui soutiennent joliment l'action.

BRUITAGES 18

Quelle ambiance ! Les rires moqueurs, les cris de douleur et les bruits de «baffes» sortent tout droit d'un dessin animé. C'est de l'humour sonorisé !

JOUABILITE 16

C'est l'un des atouts des jeux Coktel. L'ergonomie a été intelligemment pensée. Certaines zones de cliquage ne sont pas assez précises.

DIFFICULTE Confirmé

Soyez patient et ayez l'esprit logique. Les énigmes sont beaucoup plus complexes que dans le premier. Heureusement, vous disposez d'une dizaine de jokers.

DUREE DE VIE 16

Un jeu complet et complexe sur lequel vous passerez des journées entières. Mais cela en vaut vraiment la peine.

D-DAY LE JOUR J

16 INTERET

Reconstituer la grande aventure du Débarquement de Normandie n'était pas une entreprise facile. Futura est y presque parvenu, mettant sur pied un jeu de wargame/action/stratégie d'une grande fidélité. Il ne lui manque qu'une plus grande diversité et une meilleure réalisation pour mettre *Battle Isle* et *Perfect General* au placard.



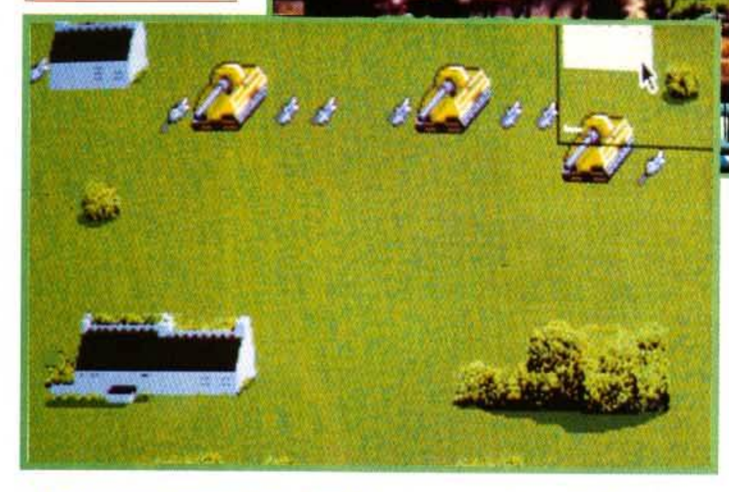
Editeur : Loriciel ; Conception et réalisation : Futura.

D-Day – Le Jour J – retrace les premières heures du Débarquement des Alliés en Normandie. Il est capital de s'entraîner avant aux différentes missions qui constituent l'ossature du jeu. Ces missions se subdivisent en quatre types, comprenant chacun sept missions de difficulté croissante. L'infanterie devra libérer un objectif, chacun de vos hommes pouvant se déplacer librement et faire usage de son arme. Pour les parachutages, vous devez poser chaque homme au point de rendez-vous en contrôlant sa direction. Il est capital de gérer les déplacements de chacun pour conserver un minimum d'espace «vital», (sinon c'est la chute). La troisième mission vous place aux commandes d'un Sherman M4. Vous pourrez être, tour à tour, mitrailleur, pilote ou canonnier ou même général et contrôler tous les chars déployés en laissant alors agir le programme. La dernière s'effectue dans les airs et consiste à bombarder les objectifs repérés. Toutes ces missions combinent stratégie et action, les parts respectives variant selon les différentes missions. La simulation complète dispose de paramétres diversifiés : rapport complet ou partiel des combats, possibilité de diriger aussi les forces de l'Axe, réveil d'Hitler, etc. La carte détaillée, (avec zoom et contrôle des informations) vous servira à juger des manœuvres. En mode Overlord – débarquement –, le programme gère les troupes selon la réalité historique, vous demandant seulement à chaque mission si vous désirez y participer. Vous pouvez aussi modifier les ordres et ordonner à un groupe de rejoindre un lieu ou une armée ou de combattre une unité ennemie. Les interactions complexes régissant tous ces facteurs ont été fidèlement reproduites, d'où un réalisme poussé. Ainsi un pont détruit alors qu'il devait être protégé obligera les alliés à faire un grand détour. Ce réalisme est présent à tous les niveaux, la mort de l'officier de transmission retardant, par exemple, l'exécution des ordres donnés à une unité. Après des heures de jeu, on en découvre encore, c'est vous dire !

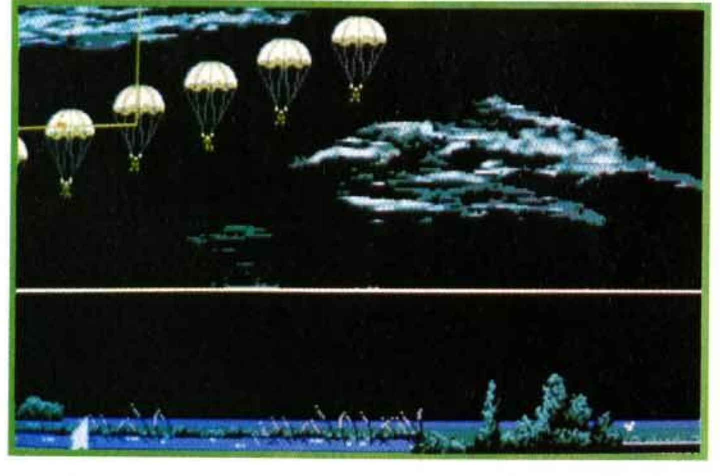
La réalisation inégale gâche un peu le plaisir. Certes chaque mission est précédée d'une petite animation d'époque digitalisée, parfaite pour mettre dans l'ambiance. Mais les graphismes sont loin de tirer parti des capacités du VGA. L'animation est de la même veine. Les chars sont les mieux lotis. Mais, le bombardier fait preuve d'une animation asthmatique, même sur un gros *PC*. Les bruitages sont vraiment excellents en mode haut parleur interne... mais restent identiques en mode Ad Lib ! L'ergonomie est sujette elle aussi à variation, très agréable en mode carte et douteuse pour les parachutages. *D-Day* reste intéressant, voire prenant, en dépit de ses défauts. Imaginez donc ce qu'il aurait été avec une meilleure réalisation !

Jacques Harbonn

Avant de vous plonger dans le Débarquement, il est capital de vous entraîner aux différentes missions qui en forment l'ossature.



La réception risque d'être chaude si vous vous pointez à découvert. C'est le moment de réfléchir à la meilleure «couverture de terrain». Gérer aussi les aptitudes propres à chaque soldat (lance-roquette, grenade...) pour «nettoyer» un lieu inaccessible aux fusils.



L'écran est en fait scindé en deux parties qui ne se rejoignent que lorsque les parachutistes sont sur le point de toucher le sol. Le radar, en haut à droite, montre son utilité à tout instant.



Matériel nécessaire



PC 286 minimum.
Mémoire : 640 Ko.
Modes graphiques : EGA, VGA, MCGA.
Cartes son (pas indispensables) : AdLib, MT 32.
Contrôle : clavier, joystick, souris (recommandée).
Langue : français.
Média : 2 disquettes 3.5 pouces haute densité.
Installation disque dur : facultative mais chaudement recommandée ; 5 minutes ; occupation : 2.8 Mo.

AVIS

SPIRIT : OUI, MAIS... Lorsque Jacques m'a présenté *D-Day*, j'ai cru dans un premier temps qu'il avait reçu un coup sur la tête. Graphiquement, *D-Day* fait penser aux productions 8 bits, et l'on ne peut que regretter le peu de soin apporté aux écrans. Mais en jouant, on s'aperçoit bien vite que le programme a quelque chose dans le ventre. Même le parachutage, où l'action pure est assez importante, ne peut réussir sans une stratégie bien pensée de planification des déplacements. Les missions de char et d'infanterie, les plus intéressantes de ce point de vue, obligent à observer les tirs ennemis avant d'agir et à tirer parti au maximum des accidents du terrain. A plus long terme, le programme, étant basé sur quatre types de missions, donne de nouveau des signes de faiblesse, et la gestion stratégique pure sur carte, quant à elle, me semble trop limitée. A mon avis, *D-Day* pourra tout à fait plaire à certains, mais je vous conseille cependant de l'essayer avant de l'acheter. Spirit



WARGAME ACTION

***D-Day* combine le bon et le moins bon. Les nombreuses interactions donnent vie à la simulation, et le jeu est accessible à tous. Mais les possibilités de jeu trop restreintes laisseront sur leur faim les aficionados.**

PRIX D

PRISE EN MAIN 18

Un grand bravo pour la cassette vidéo d'actualités de l'époque. L'entraînement progressif aux missions est également un point positif.

GRAPHISMES 12

Les graphismes tendent au médiocre. A aucun moment le programme ne tire parti des 256 couleurs du mode MCGA.



ANIMATION 13

L'animation 3D des tanks est bien rendue, avec caméra de poursuite dont on peut faire varier la position. En revanche, l'animation du bombardier est abominable !

MUSIQUE 12

Le haut-parleur interne parvient à délivrer une musique de circonstance, bien échantillonnée. Mais avec une AdLib, quelle surprise : c'est le même son !

BRUITAGES 2

Les affreux «bips» des tirs et autres bombardements ne méritent rien d'autre que la suppression du son.

JOUABILITE 14

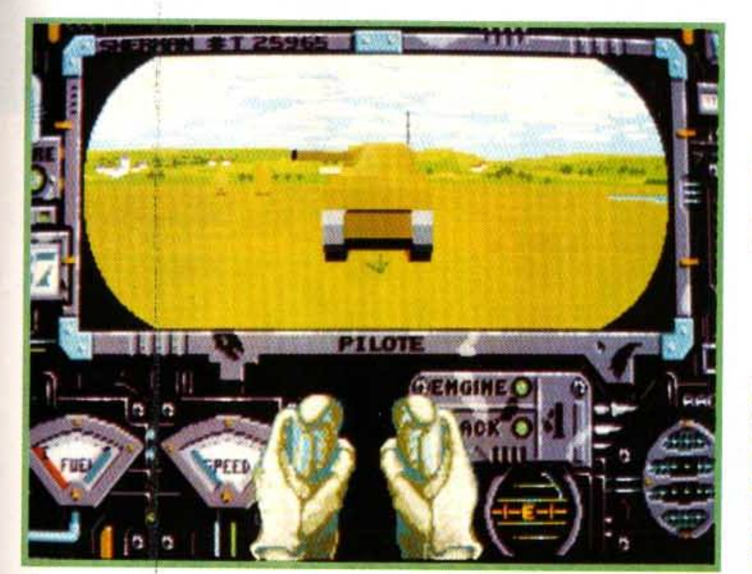
Elle est bonne en général, avec un mode carte très pratique à utiliser. Les parachutistes sont les moins bien servis, car il peut arriver qu'on les perde.

DIFFICULTE VARIABLE

Les premières missions d'entraînement sont accessibles à tous. Mais le mode Overlord nécessite une bonne pratique du Wargame.

DUREE DE VIE 16

De nombreuses heures de jeu en perspective, sans pour autant faire partie de ces classiques que l'on peut reprendre après de longs mois.



Dans cette épreuve de char, vous pouvez jouer uniquement stratégique, en donnant vos ordres aux différents chars, ou prendre vous-même les commandes des différentes unités.



Versions

Le jeu est disponible sur *PC*, *Amiga* et *ST*. La version CPC est en cours et devrait sortir sous peu.

COMPARATIF

D-Day face à la concurrence.

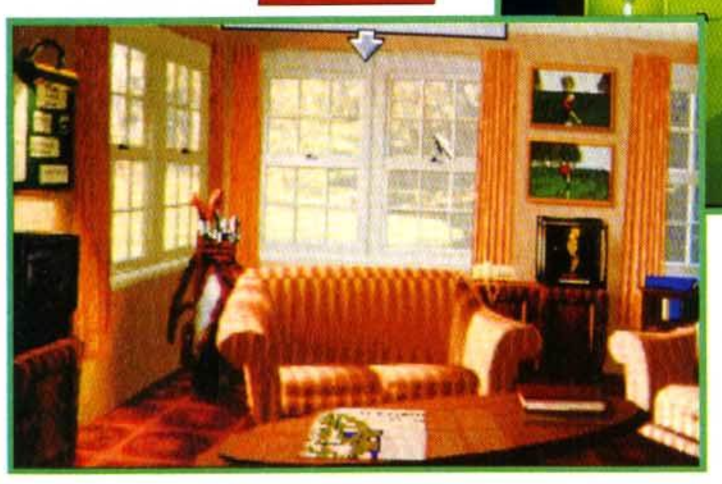


Que vaut *D-Day* face aux deux grands ténors actuels des wargames, à savoir *Battle Isle* et *Perfect General* ? Ce dernier est inégalable en ce qui concerne la richesse de possibilités. En revanche, cette richesse même peut rebuter les novices, d'autant que le programme ne brille pas par ses graphismes. *Battle Isle* est déjà beaucoup plus accessible et plus agréable à l'œil aussi, mais reste un jeu de stratégie pure. *D-Day* introduit un élément d'action (dans les parachutages surtout), la stratégie restant cependant dominante. Beaucoup plus facile d'accès que les deux autres, il agacera cependant les mordus de wargames, habitués à tout contrôler.

DAVID LEADB[ETTER] GOLF

Après *Links 386*, on pouvait penser que tout était dit en matière de simulation de golf sur *PC*. La superbe conversion de ce jeu sur *Atari ST* et *Amiga* prouve le contraire. Moins belle que le superbe *Links*, elle est plus vivante et pourrait bien ravir une partie de ses fans au grand classique. Un grand jeu, réservé aux *PC* puissants.

18 INTERET



Chaque terrain possède son propre «salon», qui sert en fait à choisir les différents paramètres du jeu.

Ecoutez attentivement les conseils que vous prodiguera David. Pendant le jeu, vous ne le regretterez certainement pas.

Editeur : Microprose;
Programme : Lee Hodgson, Mark Davies, Marcus Goody;
Graphismes : Drew Northcott, Suzie Lockyer, Martin Smillie;
Bande son : Andrew Parton, John Broomhall.



La vue 3D aérienne fournit une représentation très lisible du trou et de ses dangers. Le trait blanc correspond à la trajectoire que vous vous êtes fixé.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE



PC 836 ou *486*.
Mémoire minimale : 2 MO.
Mode graphique : VGA, MCGA.
Carte son : Soundblaster, AdLib, Roland (pas indispensable).
Contrôle : clavier, joystick, souris (recommandée). MS-DOS 5.0 obligatoire.
Disque dur : Installation obligatoire ; durée : 10 minutes ; place occupée : 10 Mo. Média : 4 disquettes HD 3.5 pouces.

Version



Cette version *PC* est plus riche que ses consœurs *ST* et *Amiga* (conseils, conservation des coups en mémoire), mais toutes les trois sont excellentes.

Nous vous avions déjà présenté dans *Tilt* 94 la version *ST* de ce jeu. Cette adaptation sur *PC*, loin d'être un simple transcodage, exploite, au moins en partie, les capacités supérieures de cette machine. Tous les *PC* d'ailleurs ne pourront pas en bénéficier, le programme étant spécifiquement destinés aux *PC* «modernes» – *386* ou *486*, MS-DOS 5.0 et 2 Mo de RAM. On retrouve les riches options qui avaient contribué au succès des versions précédentes : terrains variés, entraînement aux différents clubs et au putting, positionnement précis des pieds et du tee... Le terrain est représenté en 3D, complété de sprites pour les arbres en particulier.

Moins beau que *Links*, l'ensemble reste agréable et le relief bien rendu. Le swing reprend le principe maintenant bien connu : un premier clic pour démarrer, un deuxième pour bloquer la jauge de force, et un dernier pour contrôler l'effet. La balle va être suivie tout au long de sa trajectoire par une caméra intelligente qui va tenter d'adopter toujours la vue la plus représentative. Ainsi, après une «poursuite arrière», la caméra peut fort bien passer en vue latérale puis venir devant pour faire arriver la balle «à vos pieds». Cette vision très naturelle et parfaitement fluide contribue énormément au plaisir de jeu, donnant vraiment l'impression d'être sur le green. Cette dynamique est mise aussi à profit par les «jumelles», qui permettent de se rapprocher du drapeau en un savant travelling avant. Chaque coup est commenté en images par le journaliste sportif. David Leadbetter vous donnera aussi de précieux conseils.

ETTER'S



AVIS

SPIRIT : OUI, MAIS... Passionné de *Links 386*, je me méfiais un peu de ce golf, d'autant plus que les photos de présentation au dos de la boîte semblaient bien moches. Surmontant ma «répulsion», j'ai installé le jeu et là, changement de programme. La présentation déjà, riche d'images digitalisées, laissait présager de réelles modifications par rapport aux versions précédentes. La suite du jeu ne m'a pas déçu, une fois surmontée la laideur relative des écrans. Cette simulation est d'un grand réalisme et l'on a presque l'impression de tenir le club. Toutefois, je me demande bien pourquoi les réalisations graphique et sonore sont restées sommaires. On cherche désespérément les 256 couleurs annoncées et la coupure du son ne gêne guère. Espérons qu'un prochain éditeur aura la bonne idée de combiner la beauté de *Links* et le dynamisme de ce golf, pour ne plus devoir choisir entre «fromage et dessert».

Spirit

COMPARATIF

DUEL AU SOMMET : *DAVID LEADBETTER'S GOLF* VS *LINKS 386*
Graphiquement le golf de Microprose, bien qu'il ne soit pas désagréable, ne vient pas à la cheville de *Links*. Le SVGA de ce dernier, associé à des digitalisations d'une grande fidélité, donne vraiment l'impression de se trouver sur un terrain de golf. En contrepartie, la lenteur relative d'affichage, même sur un gros *PC* rengorgeant de mémoire, casse un peu le rythme du jeu. *David Leadbetter's Golf* bénéficie au contraire d'un affichage d'une remarquable rapidité, qualité indispensable pour proposer les animations de suivi de balle qui font défiler le paysage à grande vitesse. Les deux programmes sont riches d'options, mais là encore Microprose fait un peu mieux, la possibilité de revoir l'intégralité des parties n'étant pas son moindre avantage. Enfin pour ma part, j'ai préféré l'ergonomie plus naturelle de ce dernier. Alors lequel choisir ? Eh bien ! mon choix est simple, je garde les deux !

L'intégralité de tous les coups est conservée en mémoire, ce qui permet de revoir ensuite son parcours pour l'analyser et même sauvegarder les coups les plus représentatifs.

La réalisation est bonne, sans atteindre la perfection de *Links 386*. Je vous ai déjà parlé du terrain et de la superbe animation caméra. Le balancement des swings est bien rendu, et de nombreux dessins tirés d'images digitalisées illustrent les séquences. La bande son est malheureusement assez pauvre. En contrepartie, l'ergonomie est superbe. Nul besoin de se plonger dans la notice pour comprendre comment jouer. Le pointeur souris, par exemple, se positionne automatiquement sur le choix le plus probable à chaque changement d'écran.

***David Leadbetter's Golf* est vraiment une grande simulation** qui ne décevra certainement pas les amateurs du genre.

Jacques Harbonn

18 INTERET

SIMULATION DE GOLF

Faire jeu égal avec *Links 386* était déjà une gageure. Cette simulation y parvient, battant même le grand maître sur certains points (caméra dynamique et enregistrement en mémoire de tous les coups).

PRIX C

PRISE EN MAIN 16

Très ergonomique, cette simulation ne demandera pas plus d'un coup d'œil à la notice, en dehors de la protection bien sûr.

GRAPHISMES 13

La présentation est d'un bon niveau. Le jeu lui-même est beaucoup plus terne, seule la 3D s'en tirant honorablement.

ANIMATION 18

Dans ce domaine, *David Leadbetter's Golf* fait vraiment très fort. La caméra tourne autour de la balle avec une facilité déconcertante et les rebonds, en fonction du terrain, sont parfaitement rendus.

MUSIQUE 13

Elle est agréable mais se limite malheureusement à la présentation.

BRUITAGES 6

On est bien loin de la débauche de *Links*. Ici seul le bruit de la balle frappant un arbre ou l'eau vous prouvera que vos haut-parleurs fonctionnent encore !

JOUABILITE 17

L'ergonomie a été parfaitement pensée et la prise en main très rapide et naturelle.

DIFFICULTE DÉBUTANT

Tous joueurs. Le paramétrage de difficulté devrait permettre à chacun d'y trouver son compte.

DUREE DE VIE 17

Une simulation qui vous retiendra longtemps si vous aimez ce sport.

hits

S.C.OUT MAC

Conception : Mathieu Marciacq ; Programmation : Fabrice Armisen ; Conception des tableaux, graphisme et animation : Stephan Renaudin ; Musique : Frédéric Motte ; Effets sonores : Olivier Bailly-Maître.

Le décor change mais pas la difficulté. Les missiles ne tirent que dans un sens et les espèces de ventilos rouges permettent au S.C.Out d'être invincible.

Ici chaque déplacement doit être calculé. Il faut se servir des miroirs pour faire rebondir les missiles. Mais attention au retour de bâton. Il y a assez de bombes pour tout faire exploser.

AVIS

SPIRIT : OUI. Les jeux d'action/réflexion, moi, j'adore. Et *S.C.Out* a tout pour plaire : le jeu comporte 101 tableaux, d'une difficulté progressive. La rapidité d'action est très bien dosée et la réalisation est vraiment réussie. L'intérêt est donc au rendez-vous et, à l'instar des jeux tels que *Populous* ou *Tetris*, *S.C.Out* vous retiendra de longues heures devant votre écran. A chaque tableau, de nouveaux ennemis, de nouveaux obstacles viennent mettre leur grain de sel dans la partie si bien que, vers les derniers tableaux, le jeu devient carrément délirant. Alors, faites fonctionner vos petites cellules grises car il sera dur d'en voir la fin.
Petit conseil : ne cherchez pas toujours la solution la plus complexe pour passer un niveau sur lequel vous bloquez. C'est souvent plus simple qu'il n'y paraît. Spirit

Kalisto aime le Mac, c'est une certitude. Il adore aussi les histoires d'anticipation. Il suffit de se plonger dans le manuel, une petite merveille d'originalité, pour s'en convaincre. Et le jeu propose une action intelligente qui a toutes les qualités d'un grand hit. S.C.Out toujours prêt.



Matériel nécessaire



S.C.Out tourne parfaitement sur tous les *Macintosh* équipés d'écran 12 pouces couleur et du système 6.05 (ou supérieur).



S.C.Out relate l'histoire de conquistadors terriens partis à la recherche de nouveaux espaces, de planètes encore inexplorées. Des années de colonisation plus tard, ils rencontrent de sérieux problèmes avec l'une d'entre elles, Dykneen. Les autochtones n'étaient pas prêts à recevoir ces «pacificateurs». On décide donc en haut lieu l'envoi d'un blindé léger radioguidé, le Star Clean Out, spécialisé dans les missions de pénétration et de destruction «chirurgicale». Le manuel raconte par le menu les heures glorieuses de la colonisation.
La présentation des différents objets y est intégrée de manière intelligente et originale. Vous apprendrez, par l'exemple, à vous servir des missiles qui ne peuvent être tirés que dans un sens, du canon automatique, des téléporteurs… Vous découvrirez la manière d'ouvrir les différentes portes et la façon dont vous pouvez utiliser les rocades électriques. Progressivement, ces éléments, tous dessinés avec un grand souci de détail, font leur apparition à l'intérieur des tableaux. Ceux-ci deviennent vite très vastes et recouvrent plusieurs écrans – un scrolling accompagne le moindre de vos déplacements.
Au total, cent une zones à explorer. A l'intérieur de chacune d'elles, il faut détruire une entité symbolisée par un visage. Le contrôle du blindé passe par les touches du clavier qui sont paramétrables. Très simple à diriger, il se déplace uniquement dans les quatre directions.
Sachant que le *S.C.Out* ne peut transporter qu'un seul objet à la fois, le joueur doit se transformer en fin stratège pour réussir à éviter les nombreux pièges (mines, missiles…) qui le guettent. Cet aspect hautement stratégique n'est évidemment pas pour me déplaire. Les jeux d'action/réflexion originaux ne sont pas légion. *S.C.Out* est parvenu à renouveler le genre en s'appuyant sur des idées simples. La jeune équipe bordelaise de Kalisto ne compte pas s'arrêter en si bon chemin. Avec *S.C.Out*, l'avenir leur appartient même si, pour cela, il leur faudra détruire des tonnes d'aliens autrement plus intelligents que ceux que l'on rencontre dans les traditionnels jeux d'action.

Laurent Defrance

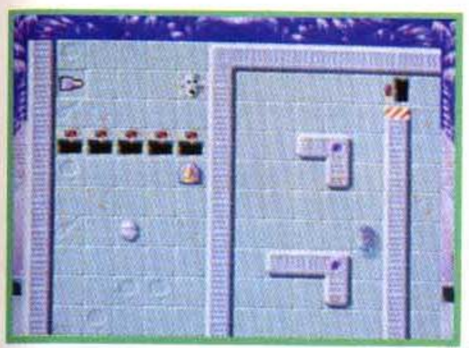
Versions



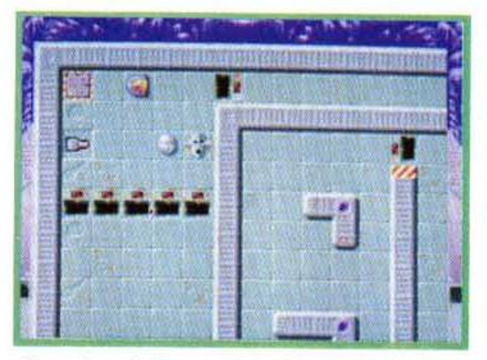
Une version *PC* EGA et VGA sortira en même temps que celle sur *Macintosh*.



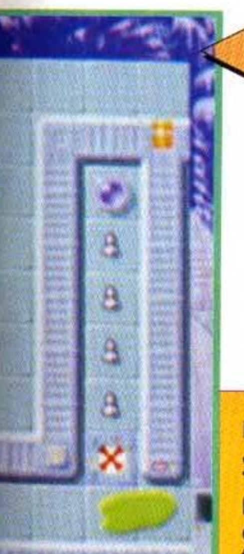
Voici un des premiers tableaux. Il n'y a aucune difficulté mais il est important de bien comprendre la marche à suivre. Dans un premier temps, il faut récupérer la grenade à photons placée de l'autre côté des portes marquées d'un point rouge.



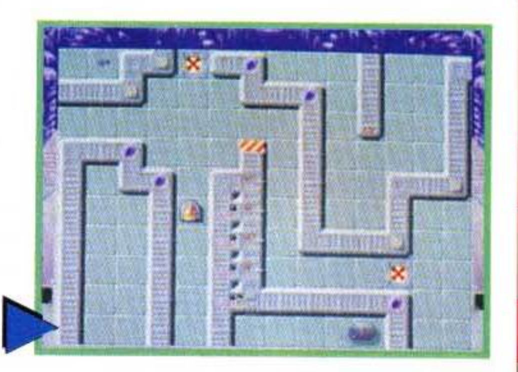
Dans votre position de départ, placez votre bombe près de l'entité à forme humaine et passez sur le canon automatique.



Vous êtes de l'autre côté mais impossible de repasser. Il va falloir faire le tour sans oublier votre précieux chargement.



Les taches de couleur gélatineuses sont indestructibles. Elles se déplacent toujours dans la même direction. Un moment d'inattention et vous perdez un S.C.Out.



Les pièges sont parfois inattendus. Il y a des tableaux où la boussole pourrait être très utile.

LE MAC JOUE LE JEU !

Terminé le temps où les jeux sur *Mac* étaient catalogués comme trop rares et peu attrayants. Depuis que les *Mac Classic* et *LC* sont apparus, les éditeurs de jeux se sont intéressés à ce nouveau marché. Ce sont avant tout des adaptations de jeux *PC* ou *Amiga*. Toutes les catégories sont présentes, du jeu d'aventure de type Sierra à la réflexion pure comme *Ishido* ou les jeux d'échecs en passant par le sport (*PGA Tour Golf*...) et les courses de voitures (*Grand Prix Circuit, Crazy Cars III*...).Iil existe aussi des productions originales de très bonne qualité. *S.C.Out* et le futur *Cogito* en sont d'excellents exemples.Et si vous aimez la réflexion/action de la trempe de *S.C.Out* voici quelques titres qui vous devraient vous convenir. *Boston Bom Club de Silmarils* ressemble au célèbre *Pipe Dream*. Le joueur doit éteindre des bombes, lancés par un savant fou en les dirigeant vers des seaux d'eau. Les tableaux sont de plus en plus complexes , divers objets venant perturber votre travail de pompier. Le jeu noir et blanc tourne sur un *Classic* 2 Mo minimum. Comme sur les autres micros, de nombreux clones de *Tetris* sont apparus. *Welltris* est un *Tetris* en 3D particulièrement ardu. *Wordtris* est un *Tetris* qui a troqué ses formes géométriques avec des lettres de type scrabble. *Faces...tris III* est encore plus innovant bien qu'il reprenne exactement le principe de *Tetris*. Ce sont des bouts de visage qu'il faut assembler pour former des faciès complets.
Pour en savoir plus , je vous invite à lire l'excellent livre d'Oliver Scamps (il a fait ses armes à *Tilt*) intitulé *Guide des jeux Macintosh* chez DunodTech.

17 INTERET

REFLEXION ACTION

Original et bien conçu, *S.C.Out* est un jeu très prenant qui respecte la progression de la difficulté. Le *Mac* a beaucoup de chance d'avoir un jeu de cette qualité.

PRIX C



PRISE EN MAIN 18

Le manuel est présenté de façon intelligente, décrivant l'histoire dans un style qui donne envie de se plonger dans les meilleurs romans de SF.

GRAPHISMES 17

Les décors sont soignés et exploitent parfaitement les capacités graphiques de la machine. Les couleurs «électriques» renforcent l'ambiance futuriste.

ANIMATION 14

Quelques ennemis sont animés et les déplacements du blindé sont corrects. Le scrolling multidirectionnel est sensiblement moins rapide que la vitesse de déplacement du *S.C.Out*.

MUSIQUE 13

La bande sonore est de bonne qualité bien qu'elle soit à la longue répétitive. On pourrait s'en passer durant le jeu.

BRUITAGES 16

Les bruitages sont bien étudiés et originaux. Il y en a juste assez pour rester concentré sur l'action.

JOUABILITE 17

C'est sans problème que vous dirigez le petit bolide. Les commandes sont souples et ne nécessitent aucun entraînement.

DIFFICULTE CONFIRME

Elle est progressive et les dix premiers tableaux ne sont pas très difficiles.

DUREE DE VIE 17

Un système de code permet de faire une pause entre chaque tableau. Les zones à explorer sont de plus en plus grandes au fur et à mesure que vous progressez. Il faut compter plusieurs semaines avant de voir la fin du jeu.



A l'instar des classiques du genre, Assassin vous permettra de ramasser, au fil du jeu de puissantes armes, qui vous aideront à venir à bout des méchants les plus coriaces. Une pression prolongée sur le bouton du joystick et c'est l'Apocalypse ! Mais restez prudent car malgré cette puissance de feu dévastatrice, votre héros reste vulnérable au attaques ennemies.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE



Amiga tous modèles (1 Mo minimal).
Média : 2 disquettes 3"1/2.
Contrôle : Joystick.

AMIGA

ASSASSIN



Conception : Team 17 et Psionic Systems; Programmation : Dave Broadhurst; Graphismes : Haydn Dalton, Rico Holmes, Mark et Andy Oakley; Bande sonore : Allister Brimble; Chef de projet : Martyn Brown.

Cette sombre grotte est peuplée de créatures étranges. Ne vous laissez pas attendrir par ses faux airs de E.T, ce petit gnome vert est un redoutable tueur.



Véritable acrobate, le héros est capable d'adopter les positions les plus périlleuses et ne recule devant aucun obstacle. Le voici suspendu à une tête de missile nucléaire.

Full Contact, Alien Breed, Project X L'équipe de Team 17 nous a habitués à des softs dignes des plus grands jeux d'arcade. Aujourd'hui, c'est au tour d'_Assassin_ de faire un massacre ! Mieux armé qu'un porte-avion, plus agile que Spiderman, le bondissant héros de ce soft va cogner, décapiter et égorger pendant plus de 1500 écrans. Rassurez-vous, c'est pour la bonne cause !

Malgré la simplicité de son scénario, qui tiendrait sur un Kleenex de Schtroumph – vous devez affronter le vilain tyran Midan –, *Assassin* est un jeu d'une profondeur étonnante. Les cinq niveaux que vous aurez à explorer sont vastes, les armes à votre disposition variées, et surtout, l'action n'est pas aussi linéaire que dans la plupart des productions du même genre. Vous allez, en effet, pouvoir vous balader où bon vous semble, à condition de ne pas dépasser le temps qui vous est imparti pour finir chaque mission.

La première originalité du soft réside dans l'incroyable agilité dont est capable son héros. Le bougre colle aux parois comme du papier peint, s'agrippe aux branches comme un Écossais à son porte-monnaie, et bondit comme un cabri (c'est fini !) (NDLR : nul le jeu de mot ! Petit



Bruno Masure, va !). Notre ami est armé d'un boomerang au début du jeu, mais trouvera bien sûr en cours de route des pastilles de bonus qui lui permettront d'améliorer son armement. Mais attention, pas de précipitation, car en tirant sur une pastille avant de la ramasser, vous pouvez changer sa nature, ce qui permet d'obtenir le bonus dont vous avez le plus besoin.

Parmi les gadgets que vous pourrez utiliser (missiles guidés, murs de flammes, mini-robots tueurs...), le plus original est sans doute le «guide vocal», un instrument qui vous guidera à travers le véritable labyrinthe de certains niveaux (notamment le dernier) en vous indiquant la direction à suivre par l'intermédiaire d'une superbe voix digitalisée vous sussurant par exemple: «proceed left !» ou «proceed up !».

Bourré de bonnes idées et superbement réalisé, *Assassin*, comme chaque nouveau soft de Team 17, se place d'emblée parmi les meilleurs productions du genre.

L'action est trépidante et les niveaux sont si vastes qu'on peut trouver la sortie sans avoir tout exploré, ce qui donne envie de rejouer sans cesse. Décidément, Team 17 n'a pas fini de nous étonner !

Marc Lacombe



DEUX MINUTES DE VARAPPE !

Si vous aimiez grimper aux arbres quand vous étiez petit, Assassin va vous rappeler quelques bons souvenirs... Et c'est parti pour un petit cours d'aérobic !



Un, on saute sur le tronc pour s'y agripper et on grimpe vers le haut tout en tirant sur les ennemis pour faire travailler les abdominaux.



Deux, on muscle ses petits bras en se suspendant par la force des poignets à la première branche venue, et on maintient la position pendant quelques secondes.



On termine l'exercice par un bon coup de reins et un rétablissement sur la branche. Avec trois litres d'Evian et deux cuillérées de Slim Fast, vous perdrez 5 kg à chaque partie.

AVIS

VLADIMIR : OUI. Team 17 est en train de s'imposer comme l'une des toutes grandes équipes de développement, à côté de Thalion et autres Bitmap Brothers. La réalisation est excellente, surtout si on considère les casse-tête que peuvent poser aux programmeurs un héros qui ne pense qu'à s'agripper aux murs et aux plafonds. Les graphismes ne sont pas en reste, et le travail nécessaire pour désigner les cinq niveaux a du être considérable. A ce propos, j'émettrai une critique; en effet, les niveaux sont tellement étendus que l'on peut errer des heures sans trouver la sortie ! Comme Marc l'a signalé, il existe un bonus permettant de vous guider, mais celui-ci est également très dur à trouver ! Malgré ces réserves, c'est un réel plaisir que de se déplacer tel un acrobate. Si vous aimez les jeux avec une longue durée de vie, *Assassin* a de quoi vous tenir en haleine.

Vladimir Clausse

COMPARATIF



DANS LA FAMILLE SPIDERMAN...

Les acrobates que l'on rencontre dans les jeux d'arcade sont légion, mais parmi la cohorte des grimpeurs, escaladeurs et autres grands sportifs bondissants, ce sont ceux de *Strider* et de *Turrican* qui font le plus penser au héros d'*Assassin*. Les mouvements acrobatiques du héros et sa manie de s'agripper au plafond comme le premier Spiderman venu, rappellent les spectaculaires acrobaties que Strider réalise. Le nombre de niveaux et sa vaste panoplie d'armes, elles font plutôt penser à *Turrican* (plus particulièrement, au second épisode). *Assassin* est, à mon avis, supérieur à ces deux programmes, car l'immensité de la surface de jeu offre des heures d'exploration et d'action intense particulièrement «speedée».

17 INTERET

ARCADE

La réalisation est excellente (on se croirait dans une salle d'arcade !) et le jeu est vaste et passionnant. Si vous aimez les jeux comme *Strider* ou *Turrican*, vous allez adorer *Assassin* !

PRISE EN MAIN 16

Le manuel (en Français) est très clair. Le jeu s'ouvre sur une superbe image de présentation et quelques lignes de scénario lues par une voix digitalisée.

GRAPHISMES 17

On retrouve avec plaisir le style de graphisme d'*Alien Breed* (couleurs sombres et superbes dégradés), ce qui donne au jeu une ambiance unique.

ANIMATION 16

Le héros ne cesse de bondir dans tous les sens en effectuant des mouvements variés avec une incroyable rapidité.

MUSIQUE 15

Une bande sonore, excellente, fait plus penser à une musique de film qu'à celle d'un jeu vidéo.

BRUITAGES 18

Souffle du vent, respiration du héros pendant l'effort et très nombreuses voix digitalisées... Les bruitages sont brillants et contribuent largement à l'atmosphère angoissante du jeu.

JOUABILITE 16

Le personnage répond parfaitement aux moindres sollicitations du joystick.

DIFFICULTE CONFIRME

Il existe trois niveaux de difficulté. Le mode «débutant» se limite aux deux premiers niveaux, mais il vous permettra de vous familiariser avec les commandes.

DUREE DE VIE 17

Les cinq niveaux du jeu sont immenses et l'action n'étant pas franchement linéaire, vous êtes loin d'en voir le bout.



MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Amiga avec 1Mo de RAM (vérifier que l'étiquette indique bien la compatibilité avec l'*Amiga 600*).

Contrôle : Souris et clavier (changement de vitesse manuel).
Média : 1 disquette 3"1/2.

Manuel en français.



Si les graphismes sont relativement dépouillés, il n'en reste pas moins que No Second Prize offre la plus belle animation 3D que j'ai jamais vue sur Amiga. Après une gestation longue de plus de trois ans, Thalion Software nous offre avec ce nouveau soft «le Vroom des jeux de motos».



Avant de vous lancer dans la course, il vous faudra sélectionner votre pilote. Le jeu vous en propose six, chacun ayant ses caractéristiques propres. À mon avis, Fabrizio représente le meilleur compromis vitesse/tenue de route.



Vous vous apprêtez à doubler Miyuki Yamamoto, le pilote japonais. Attention, à cette vitesse le moindre choc pourrait se révéler fatal. Au-dessus de vous, l'hélicoptère évolue dans le sillage de Ray Turner, qui mène la course.

NO SECOND P

Dans les rugissements de leurs moteurs et le crissement de leurs pneus malmenés, les six meilleurs « cavaliers de la route » s'affrontent sur les plus prestigieux circuits de la planète pour remporter la plus belle moto du monde. Avec *No Second Prize*, Thalion signe un grand hit qui pourrait très bien devenir le *Vroom* des jeux de motos.

PLAY... AND REPLAY !

L'une des idées originales du jeu est la mise en place d'une option Replay bien conçue et simple d'emploi. A tout instant, vous pouvez revoir les 30 dernières secondes de la course à travers les «yeux» de quatre caméras : vision subjective, vision externe proche de votre véhicule, vision externe éloignée et, enfin, prise de vue de l'hélicoptère qui suit le motard en pool position durant toute la course. Comme sur un magnétoscope, vous pouvez déclencher l'arrêt sur image ainsi que l'avance ou le retour rapide. Bien pratique pour visualiser vos cascades sous tous les angles !

Imaginez un engin de rêve, une moto dont les concepteurs n'auraient qu'un idée en tête : produire la meilleure moto du monde, celle pour laquelle ce qui se fait de mieux serait tout juste suffisant. Cette moto existe mais elle n'est pas à vendre. Deux modèles seulement ont été construits... et le second a été perdu. Aujourd'hui, le possesseur de l'unique exemplaire en a fait le prix d'une course spéciale unique organisée sur les 20 plus grands circuits du monde entier. Seuls les six meilleurs « cavaliers de la route» (quatre hommes et deux femmes) ont une chance de se qualifier. Vous allez incarner l'un d'entre eux. Mais parviendrez-vous à remporter le prix ?
Trois ans ! Cela faisait trois ans que j'atten-

COMPARATIF



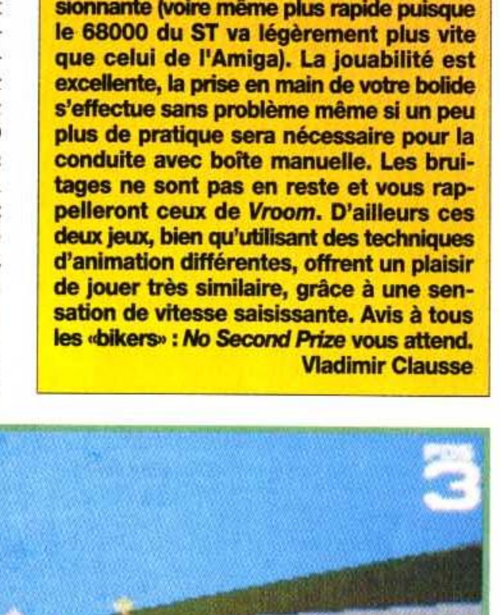
Editeur : Thalion ; Programmation : Chris Jungen ; Graphismes : Thorsten Mutschal ; Bande son : Matthias Steinwachs ; Design & Management : Erik Simon.



VERSION

Le jeu est disponible sur *Amiga* et sur *ST* (nous ne l'avons pas vu mais on peut espérer qu'il sera encore plus rapide sur *Atari* !).

dais ce jeu ! La première fois que je l'ai vu, c'était à l'occasion d'un salon où Thalion tenait un petit stand. A l'époque, le jeu ressemblait plutôt à un mélange étrange entre *Hard Drivin'* et *Starglider 2* qu'à une course de motos. Mais la 3D s'annonçait déjà comme exceptionnelle... Vous vous souvenez peut-être de *Trex Warrior* (testé dans *Tilt* 98) qui proposait la 3D la plus fluide jamais vue dans un jeu micro ? Eh bien, vous pouvez l'oublier ! Face à *No Second Prize*, tous les jeux en 3D font pâle figure. Quel que soit le nombre d'objets à l'écran, la route défile avec une souplesse jamais égalée. Aucun doute : après avoir peaufiné ses routines pendant plus de trois ans, Christian Jungen devient le maître incontesté de la 3D sur 16/32 bits.



AVIS

VLADIMIR : OUI ! Waouhh ! Doguy ne vous a pas menti : *No Second Prize*, ça décoiffe ! Cette course de motos porte bien la griffe Thalion, c'est-à-dire un design très soigné et un niveau de programmation exceptionnel. La 3D est la plus fluide que j'ai jamais vue sur *Amiga*, et je ne doute pas que la version *ST* sera tout aussi impressionnante (voire même plus rapide puisque le 68000 du ST va légèrement plus vite que celui de l'Amiga). La jouabilité est excellente, la prise en main de votre bolide s'effectue sans problème même si un peu plus de pratique sera nécessaire pour la conduite avec boîte manuelle. Les bruitages ne sont pas en reste et vous rappelleront ceux de *Vroom*. D'ailleurs ces deux jeux, bien qu'utilisant des techniques d'animation différentes, offrent un plaisir de jouer très similaire, grâce à une sensation de vitesse saisissante. Avis à tous les «bikers» : *No Second Prize* vous attend.

Vladimir Clausse



Vous vous apprêtez à doubler Miyuki Yamamoto, le pilote japonais. Attention, à cette vitesse le moindre choc pourrait se révéler fatale. Au dessus de vous, l'hélicoptère évolue dans le sillage de Ray Turner, qui mène la course. L'un des attraits de No Second Prize réside dans la possibilité de visualiser vos meilleurs performances à partir de différents angles. Proche des fonction «magnétoscope» des simulateurs de vol, cette fonction Replay vous permet également l'avance et le retour rapide ainsi que l'arrêt sur image. Que demander de plus ?

Et la jouabilité est à la hauteur de la technique. A l'inverse de la plupart des courses de motos parues dans le passé, *No Second Prize* est éminemment jouable. Le maniement à la souris est simple et même ceux qui renâclaient à l'utiliser dans *Vroom* devraient y trouver leur compte. Attention cependant, il vous faudra beaucoup d'entraînement avant de devenir le « roi de l'asphalte ». Vous vous apercevrez vite que foncer sans arrêt ne sert à rien, et il vous faudra apprendre à ménager votre monture si vous ne voulez pas finir la course dans le fossé. Bonne chance et, n'oubliez pas, il n'y aura pas de prix de consolation

Dogue de Mauve

NO SECOND PRIZE EN POLE POSITION !

A moins de le comparer aux courses de type arcade (*Super Hang-On*, *Road Rash*), on a bien du mal à trouver des challengers valables à *No Second Prize*. *Team Suzuki* de Gremlin, relativement ancien, ne lui arrive pas à l'essieu (3D plus lente, jouabilité médiocre) et *Red Zone* de Psygnosis, quant à lui, ne tient même pas la route. Bref, si vous cherchez une simulation de course motorisée, le choix s'impose de lui-même : *No Second Prize* sinon rien !

17 INTERET

COURSE DE MOTOS

No Second Prize est, n'ayons pas peur des mots, le Vroom des courses de motos. Si vous hésitez encore, c'est que vous n'aimez pas ce genre de jeu !

PRIX 

PRISE EN MAIN 17

Immédiate ! Le package est simple, mais de bon ton, et la documentation si claire... qu'on a même pas besoin de la lire pour se lancer dans la course.

GRAPHISMES 14

La note est réhaussée par les belles pages bitmap de Thorsten Mutschal (alias Gogo de TCB).

ANIMATION 19

Quelle 3D ! Je ne pense pas qu'on ait jamais vu quoi que ce soit d'aussi rapide dans un jeu. *Trex Warrior*, *Epic* et *Hard Drivin'* sont renvoyés au placard !

MUSIQUE 14

Une bonne musique rythmée accompagne la présentation et les différents écrans de sélection (cela dit, pour ma part, je joue en écoutant le dernier album de Motörhead).

BRUITAGES 16

Vrombissement du moteur, mugissement des concurrents que vous doublez (ou qui vous dépassent) et bruit d'impact lors de vos rencontres avec un mur : c'est du tout bon. Pump up the volume !

JOUABILITE 17

La sensibilité de la souris peut être paramétrée et vous avez le choix entre boîte de vitesse automatique et manuelle. L'ergonomie des menus aurait gagnée à être améliorée.

DIFFICULTE DEBUTANT

Tout le monde pourra y jouer mais ce n'est pas demain la veille que vous pourrez prétendre au titre de «roi de l'asphalte».

DUREE DE VIE 17

Il vous faudra du temps avant d'arriver au bout des vingt-six courses de la compétition. Et vous le ressortirez pour y rejouer avec plaisir.

PINBALL FANT

Editeur : 21st Century Entertainment ; Conception : Digital Illusions ; Production : Barry Simpson ; Chef de projet : Fredrik Liliegren ; Programmation : Andreas Axelsson, Ulf Mandorff ; Graphismes : Markus Nystrom ; Bande-son : Olof Gustafsson.

Message à toutes les mères de France : vous en avez assez de voir votre rejeton traîner dans les cafés sous prétexte d'une partie de flipper ? Offrez-lui un *Amiga* et un *Pinball Fantasies* ! Votre adorable bambin, comblé par ces quatre superbes flippers plus vrais que nature, ne sortira plus de sa chambre... Par contre, ses copains de bistrot risquent fort de venir à la maison. Planquez les bibelots !



Pour ce qui est des copains de bistrot, pas de problème ! Le jeu accepte jusqu'à huit joueurs, et il devrait donc y avoir de la place pour tout le monde, d'autant plus qu'il y en a pour tous les goûts : monstres, squelettes et château lugubre, décors pimpants de jeu TV, voitures de sport et drapeaux à damiers, fête foraine multicolore... Chacun des quatre flippers de *Pinball Fantasies* a sa propre ambiance et son propre caractère. Seuls quelques points communs (troisième flip placé presque à l'horizontal, bonus à ramasser en un temps limité, possibilité de pousser le flipper, loterie à la fin de chaque partie) rappellent que, malgré leur incroyable qualité individuelle, tous ces flippers font partie du même jeu. Le premier, *Party Land*, vous entraîne au cœur d'une fête foraine pleine de toboggans, de cibles en forme de canard, de clowns rigolards et de pop-corn, le tout dans une ambiance sonore plutôt bruyante constituée d'une musique de cirque à

CONFIGURATION
Amiga tous modèles (512 ko)
Média : 3 disquettes 3"1/2.
Contrôle : clavier et souris.



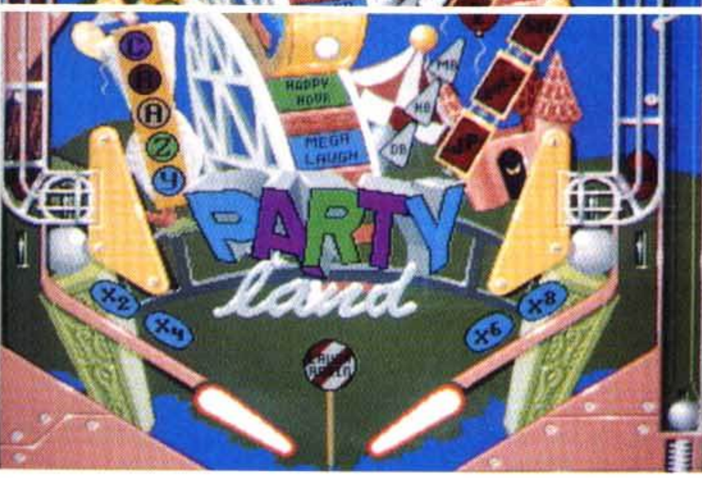
LE CONSEIL DU « PRO »

Lorsque la bille commence à sortir du flipper par les côtés, rien n'est perdu... Soulevez le flip qui se trouve du côté où la boule arrive et poussez la barre d'espace au moment où celle-ci passe en dessous du milieu du flip. Avec un peu de chance, la balle devrait être renvoyée sur le plateau. Ce truc marche à peu près trois fois sur cinq (il faut que la bille arrive à une vitesse moyenne), mais avec un peu d'entraînement, vous devriez réussir à sauver la plupart des balles récupérables.



AVIS

HOMER : NON ! Je pose la question : les programmeurs de *Digital Illusions* perçoivent-ils des royalties sur les ventes d'Alka Seltzer ? Si ce n'est pas le cas, on se demande bien pourquoi ces gaillards s'amuseraient, à chaque nouveau soft, à infliger aux malheureux joueurs des heures de scrolling, impeccables certes, mais qui finissent toujours invariablement par vous flanquer un mal de crâne à sauter par la fenêtre ! D'accord, la surface de jeu est ainsi plus vaste, mais l'écran n'arrête pas de bouger et il est bien difficile de se souvenir au centimètre près, de l'emplacement des cibles qu'on désire atteindre quand celles-ci se trouvent hors de l'écran. Je préfère donc aller jouer sur un vrai flipper dans un café. Là, si j'attrape mal à la tête, ce sera à cause de la Kronenbourg. Homer



Délire coloré pour Party Land, le flipper sans doute le plus complexe du lot. Descendez les cibles en forme de canard et allez faire un tour en haut à gauche pour vous payer un hot dog et du pop corn. Accrochez-vous et ne prêtez pas attention aux ricanements moqueurs du clown qui se réjouit à chaque fois que vous perdez une partie !

ASIES

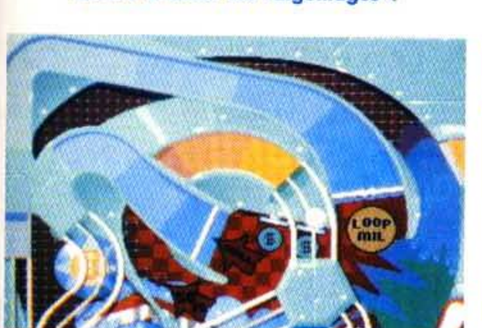
AMIGA

flonflons. Plus sobre et plus facile, le deuxième, *Speed Devils*, a pour thème les courses de voitures et se limite à quelques cibles et deux toboggans. Côté bande son, là encore, c'est le délire : vrombissement des moteurs, crissement des freins, coups de klaxon, et bruitage d'accident lorsque vous perdez la balle ! Le *Stones & Bones*, accompagné d'une musique qui fait penser à *Psychose*, s'inspire quant à lui des plus grands films d'horreur : hurlements du vent, cloches d'église, portes qui grincent, inquiétant gargouillis et rires de sorcières qui viennent souligner vos échecs.
Mais le plus drôle est encore le *Billion Dollar Game Show*, véritable parodie de jeu télévisé, dans lequel, sous les applaudissements enregistrés du public, vous pourrez faire tourner une grosse roue de loterie pour gagner la télé, le voyage, le bateau, l'avion ou la maison de vos rêves ! Tous ces flippers étant scénarisés – c'était déja le cas dans *Pinball Dreams*, ou vous deviez devenir une rock star ou faire décoller une fusée –, il vous faudra mettre en place une stratégie spécifique à chacun d'entre eux pour accéder aux bonus les plus juteux, ce qui rend le jeu vraiment passionant. Si vous aimez le flipper et les copains, il serait inimaginable de ne pas glisser un mot de ce soft dans votre lettre au Père Noël ! Marc Lacombe



Speed Devil est plus sobre, mais plein de finesse. Passé les premières parties, le hasard fera place à la stratégie.

Excellente parodie de musique de jeu télévisé et de présentateur aux dents blanches pour le Billion Dollar Game Show. Ce flipper, très rapide, dispose de toboggans à embranchements multiples dont il vous faudra orienter les «aiguillages».







COMPARATIF



VIEUX MAIS PAS GATEUX !

Au milieu du désert en matière de flippers sur *Amiga*, *Pinball Dreams*, du même éditeur, proposait déja, il y a quelques mois quatre flippers de très bonne qualité. Si ceux de *Pinball Fantasies* sont un peu plus développés (notamment sur le plan stratégique), les quatre premiers ne sont pas démodés pour autant. Même si le château hanté de *Pinball Fantasies* ressemble beaucoup au cimetière de *Pinball Dreams*, le véritable amateur de flipper ne achetera les deux softs, pour se concocter une chouette collection, constituée des huit meilleurs flippers que l'on ait jamais vus sur *Amiga*.

17 INTERET

FLIPPER

Réalisation exceptionelle, superbe graphisme, humour, ambiance sonore géniale, musique variée, stratégie primordiale. *Pinball Fantasies*, est un petit chef d'œuvre réalisé par des demomakers.

PRIX D

PRISE EN MAIN 17

Plus d'une minute pour apprendre à vous servir des deux boutons d'un flipper? Consultez un psychiatre. Le manuel explique clairement le fonctionnement des bonus et des cibles.

GRAPHISMES 17

Les décors des plateaux sont aussi superbes que sur de vraies machines.

ANIMATION 17

Les incessants va-et-vient de l'écran sont parfois pénibles. On s'extasie à la fluidité du scrolling(50 images/seconde).

MUSIQUE 19

Chaque flipper a une superbe musique qui colle parfaitement à l'ambiance donnée par le décor. Peu répétitives, elles donnent vraiment l'impression de progresser au cours de la partie.

BRUITAGES 19

Eux aussi sont choisis en fonction du décor et installent une ambiance totalement differente pour chaque plateau.

JOUABILITE 16

Le déplacement par scrolling offre un terrain plus vaste, mais empêche de voir le haut du flipper et donc de viser des cibles hors de vue. Mais on apprend rapidement à connaître chaque plateau, et on oublie bien vite ce léger défaut.

DIFFICULTÉ DÉBUTANT

Pas la peine de sortir de «pyrotechnique» pour se servir d'un flipper !

DUREE DE VIE 17

Si vous étes un accro du flipper, vous ne vous lasserez jamais. Et les autres mettront du temps pour découvrir les possibilités de chaque plateau.



ROAD RASH

AMIGA

CONFIGURATION

Amiga tous modèles avec 1Mo de RAM.
Média : 2 disquettes 3 "1/2.
Contrôle : joystick.
Manuel et jeu en anglais.
Protection par codes.



Un bon coup dans le casque, ça lui apprendra à me dépasser sans mettre son clignotant. Ça n'est pas très sportif, certes, mais, c'est la loi du bitume !

15 INTERET



Road Rash est une course de motos violente, dans le plus pur style _Mad Max_. Adapté de la _Megadrive_, cette pseudo-simulation sportive d'Electronic Arts va étancher votre soif de vitesse tout en savourant les plaisirs propres aux beat'em all. Simulation sportive/beat'em all, _Road Rash_ ouvrirait-il la voie à un nouveau genre ?

Il n'y a pas si longtemps, il était tout naturel de voir des jeux sur micros adaptés sur consoles. Manque d'idées de la part des programmeurs, impacts médiatiques des «gros» titres ? On peut élaborer bien des hypothèses. Quoi qu'il en soit, on constate que la tendance semble maintenant s'inverser puisque c'est au tour des jeux consoles d'être adaptés sur micro. Après *PC Kid* sur *Coregraphx*, qui se transforme en *BC Kid*, Street *Fighter II* sur *Super Nintendo*, c'est au tour de *Road Rash* sur *Megadrive* d'être adapté sur *Amiga*.

Editeur : Electronic Arts; Version : Amiga; Peastar Software; Programme : Peter Hickinson; Graphismes : Mark Edwards; Bruitages : Jason A.S Whitely.

La poignée dans le coin et le poing dans la poire ! La course va bientôt commencer : bonjour l'ambiance ! Les motards sont sur la ligne de départ, les moteurs vrombissent. Si les deux gaillards à côté de moi continuent à me regarder d'un sale œil, je sens que je vais faire un départ en wheeling façon « grand écart à la Van Damme », histoire de les mettre *illico presto* dans le décor. Dès les premières minutes de jeu, le ton est donné dans cette course de motos où tous les coups sont permis. Le *Road Rash* est une course formellement interdite et organisée par des fêlés de la vitesse. Une seule chose compte à leurs yeux : gagner, par tous les moyens. Comment ?



Dégage, minable ! Quand on roule à 30 à l'heure, on reste sur la droite, non mais ! Chaque moto possède des points «d'armure». Trop de coups et c'est un aller simple chez le ferrailleur.



C'est la consécration ! Shiva est loin derrière, ses protestations rageuses ne changeront rien Il est important de terminer dans les premiers pour amasser un petit pécule.

Un adversaire possède une moto plus rapide que la vôtre ? Qu'à cela ne tienne, un bon coup de matraque ou un coup de pied bien placé dans la roue arrière et le problème est réglé.

Un bon motard est un motard qui mord la poussière, telle est la devise des Road Rashers. Evidemment, comme les courses se font dans la plus totale illégalité, ne vous étonnez pas si, en dépassant un zozo à 280 compteur dans un virage, vous tombez nez à nez avec la Buick du bon Samaritain. Quant à la police, elle ne rêve que d'une chose : attraper un de ces petits salopiauds – comme vous ! – qui les narguent depuis beaucoup trop longtemps.

Road Rash est en fait une simulation de course de motos doublée d'un jeu d'action. Le mélange est tout à fait détonnant quand on sait qu'il faut se concentrer sur la conduite tout en frappant ses adversaires pour les distancer. Le maniement au joystick se fait naturellement, les coups de pieds que vous donnez n'influencent pas

la conduite de la moto. Celle-ci laisse un peu à désirer dans le contrôle de la direction mais on s'y habitue après quelques parties. A chaque course gagnée, vous récupérez une somme d'argent conséquente qui vous permettra d'acheter une moto plus puissante ou plus maniable. Les inconditionnels des simulations sportives ou des jeux de baston risquent de rester sur leur faim; Quant aux autres, ils trouveront en *Road Rash* une course de motos amusante avec laquelle ils pourront se défouler un bon coup.

Marc Menier

Comparatif Super Hang-On : ça gaze !

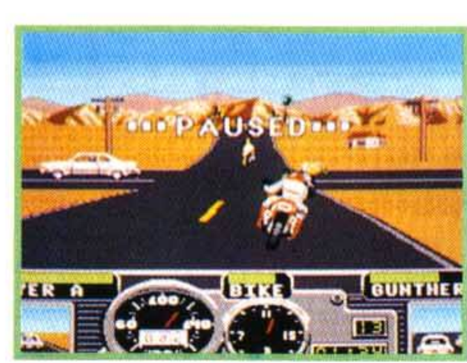
En matière de course de motos, *Super Hang-On* reste La référence malgré son âge. Certes, *Road Rash* ne vise pas le même public mais les jeux de motos ne sont pas légion sur micro et malgré son côté violent, il reste, avant tout, une course de motos. Si on cherche une comparaison, c'est donc à *Super Hang-On* qu'il faut faire appel. Evidemment, face à un tel monstre, *Road Rash* fait office de Solex mais c'était l'occasion de rappeller les qualités de *Super Hang-On*. Car, jamais un jeu n'a su si bien rendre la sensation de vitesse et d'adhérence à la route. La gestion des sprites était impeccable et la conduite hyper précise. Si vous aimez la moto, *Super Hang-On* est le jeu qu'il vous faut. Si le fun prime, choisissez *Road Rash*.







Lorsque vous prenez une gamelle, il faut vous diriger jusqu'à l'épave qui vous sert de moto. Attention aux autres concurrents, ils n'hésiteront pas à vous écraser !



Aux croisements, la vigilance s'impose. Vous n'aurez pas toujours le temps de freiner quand arrivent les voitures. Alors, il vous faudra être prêt à toutes éventualités pour anticiper leurs trajectoires. Un conseil : Mieux vaut être trop prudent, que terminer dans le décor.

AVIS

DOUGLAS : OUI ! Comparée à la version *Megadrive*, je trouve l'adaptation de *Road Rash* sur *Amiga* excellente. La vitesse d'animation est la même, les graphismes à peine différents (ils auraient pu être améliorés) et la jouabilité très bonne. Seule la musique a quelque peu souffert de cette conversion. Les mélodies accompagnent beaucoup moins bien la partie, mais c'est aussi une question de goût. L'action est incessante et tous les coups sont permis ! J'ai retrouvé ce qui m'avait fait craquer sur la version MD : la possibilité, après une chute, de continuer à pied jusqu'à l'arrivée sans récupérer la moto (mais ne comptez pas gagner avec cette méthode). Un seul petit défaut : le temps de chargement est beaucoup trop long.

Douglas Alves



«COURSE THEM ALL»

Road Rash* est un jeu très original, pas vraiment une simulation de moto, vraiment pas un beat'em all mais il prend quelques éléments dans ces deux genres pour faire un jeu d'action unique en son genre.

PRIX C

PRISE EN MAIN 15

La protection est simple à passer (pas de code roues de 40 pages). On rentre dans le jeu après quelques minutes seulement, les commandes sont très instinctives.

GRAPHISMES 13

Les graphismes sont très uniformes dans le choix des couleurs, peu de dégradés. Ils conviennent pour une course de motos. Les sprites des motards sont bien conçus.

ANIMATION 15

Le scrolling est souple mais l'impression de vitesse aurait pu être plus convaincante, avec plus de décors sur le bord de la route, par exemple.

MUSIQUE 13

Belle musique en intro. Puis des clones des autres musiques de jeu avec les sonorités typiques de l'*Amiga*. Dommage.

BRUITAGES 12

Quelle erreur de ne pas avoir mis le bruit du moteur qui rugit dans les changements de rapport ! L'ambiance sonore en souffre énormément.

JOUABILITE 14

Au début, la maniabilité peut vous sembler très limitée mais elle s'améliore, en fait, au cours du jeu. Il est possible d'acheter des motos de plus en plus maniables.

DIFFICULTE Débutant

Le but du jeu n'était pas d'être difficile, ce n'est pas une simulation «sérieuse», mais un jeu amusant, et donc facile.

DUREE DE VIE 13

C'est le genre de jeu qui passionne durant un moment puis que l'on abandonne provisoirement... Pour mieux le retrouver.

GRAND JEU CONCOURS

A L'OCCASION DE L'OUVERTURE DE

FNAC MICRO
71, BLD SAINT GERMAIN
75005 PARIS

JOURNEE SIMULATION DE VOL

Les 10 - 11 & 12
DECEMBRE 1992
DE 14H00 A 18H00

PRESENTATION & ANIMATION
EN AVANT PREMIERE PAR
LE MAGAZINE MICRO TILT

DU MEILLEUR SIMULATEUR
D' HELICOPTERE JAMAIS
REALISE A CE JOUR !

MAXIMUM
COMANCHE
OVERKILL

JEU CONCOURS
EN DIRECT SUR LE LOGICIEL

Le SAMEDI 12 DECEMBRE
Inscription sur place obligatoire

1er PRIX



1 HELICOPTERE
TELEGUIDE

2è au 5è PRIX

1 jeu PC COMANCHE
MAXIMUM OVERKILL

5è au 50è

1 disquette démo
COMANCHE MAXIMUM
OVERKILL

fnac

UBI SOFT
Entertainment Software

TILT



Une création NOVA LOGIC



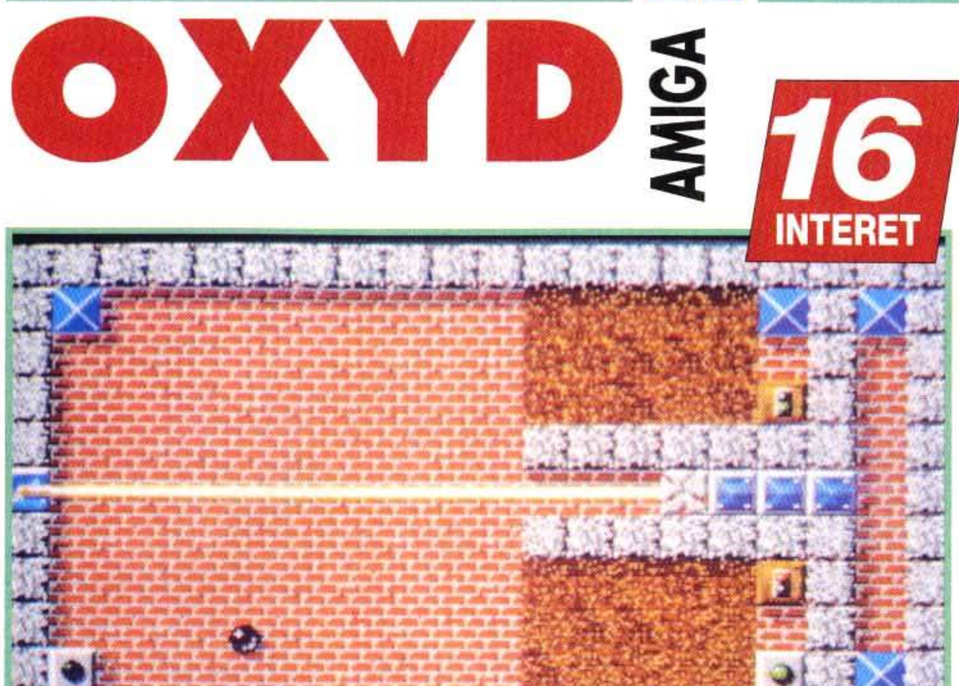
OXYD

AMIGA

16
INTERET

Version

Quatre versions sont déjà disponibles en plus de celle pour *Amiga* : *ST* monochrome et couleur, *Falcon* (en fait, c'est la version *TT)* et *PC* (Hercules, EGA et VGA). Cette dernière nécessite 2 Mo de RAM (2,5 Mo pour plus de confort), le MS/DOS 5.0 et 1 Mo environ sur le disque dur. Par ailleurs, il existe un mode deux joueurs : en connectant ensemble deux machines de type identique (par la prise série ou midi), on peut accéder à 100 nouveaux paysages. Enfin, deux autres versions sont en cours de finition : *Mac* et... *NeXT*!
La particularité de ces deux dernières, c'est que l'on pourra jouer en réseau.
Encore un jeu qui va circuler dans les bureaux !



Mais comment diable accéder aux pierres bleues situées à l'extrême droite? Avec un laser, bien sûr! Il suffit de toucher l'un des deux interrupteurs pour le mettre en route. Mais attention à ce qu'il ne vous atteigne pas !

Matériel nécessaire

Matériel nécessaire *Amiga* tous modèles
Contrôle : souris obligatoire.
Média : une disquette.
Jeu et livre : en français.

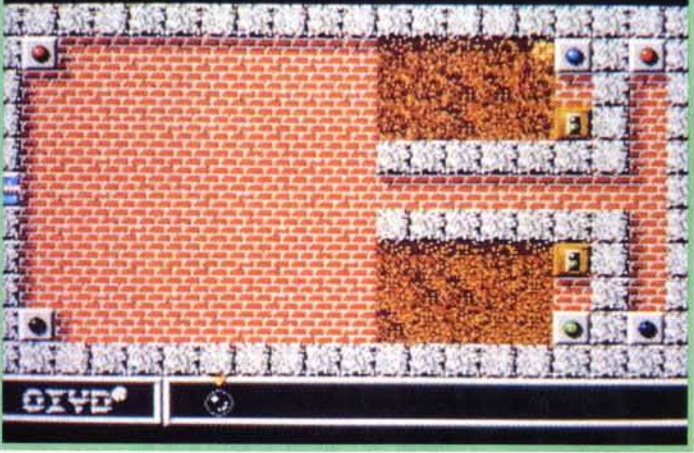
Editeur : Dongleware; Distributeur : Application Systems Paris; Concepteur : Meinolf Schneider.

***Oxyd* est un nouveau jeu de réflexion qui reprend les principaux éléments des références du genre. Le résultat est un cocktail explosif à ne pas mettre entre toutes les mains sous peine de voir passer le micro par la fenêtre !**

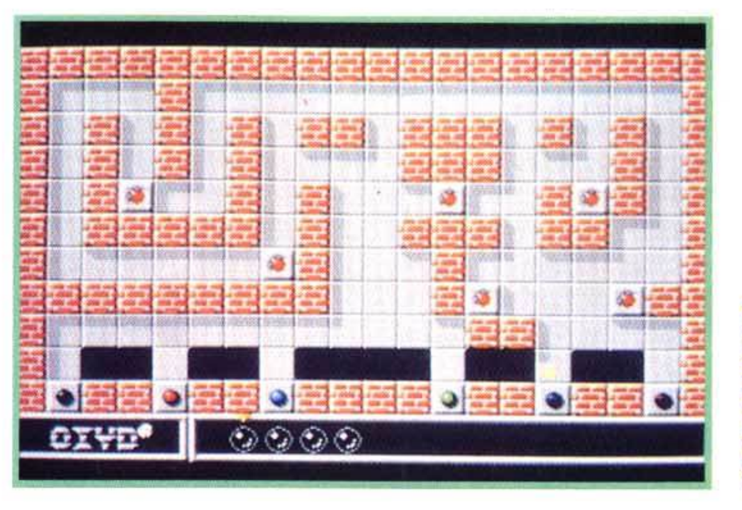
Durant la nuit, les mystérieuses pierres Oxyd, qui fournissent au monde l'oxygène nécessaire à sa survie, se sont refermées. Maintenant tout ce monde risque l'asphyxie. Et, comme de bien entendu, le sauveur, c'est vous ! Votre mission : vous devez retrouver et toucher toutes les pierres Oxyd d'un tableau, appelé paysage.

Vous connaissez le jeu de société Memories ? Sur une centaine de cartes étalées, face cachée, il faut, en n'en retournant que deux à chaque tour de jeu, les associer, sachant qu'elles vont toutes par paire. Tout est alors fondé sur la mémoire : il s'agit de se souvenir de l'emplacement de la carte jumelle lorsqu'on tombe sur l'autre moitié de la paire. J'espère que vous avez bien compris le principe car c'est celui d'Oxyd.

Dans chaque paysage, deux pierres possédant le même motif ou la même couleur doivent être touchées l'une après l'autre par la sphère noire que vous contrôlez avec la souris (ça ne vous rappelle pas *Marble Madness* ?), afin qu'elles demeurent ouvertes et puissent libérer de nouveau, l'oxygène vital. Mais, hélas !, les pierres sont disséminées



Vous avez rassemblé toutes les pierres Oxyd par paire, comme il se doit. Allez, courage, respirons un bon coup et reprenez votre calme car maintenant vous allez aborder le tableau suivant.

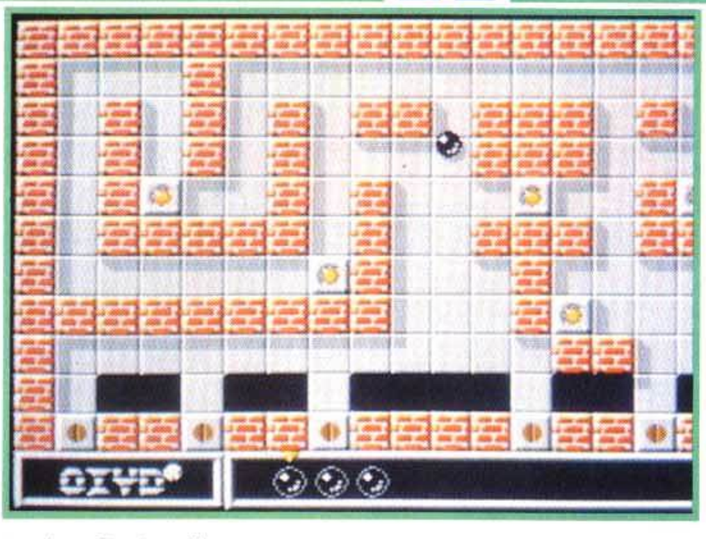


Ouf! Les trois paires de ce tableau ont été reconstituées. Il a fallu faire preuve de beaucoup de dextérité pour y parvenir car le couloir qui mène à chaque pierre Oxyd est étroit.


MYSTERE, HUMOUR, GAGS, DELIRE !!
GOBLIINS 2
LES REVOICI ENFIN DANS
UNE AVENTURE DESOPILANTE
PONCTUEE DE GAGS HILARANTS
DANS UNE AMBIANCE TRES CARTOON
The Prince Buffoon
Disponible sur:
PC COMPATIBLES (256 VGA)
AMIGA, ATARI ST
A partir du 15 Octobre 1992
COKTEL VISION
COKTEL VISION
5, Rue Jeanne Braconnier
92 366 MEUDON-LA-FORET
Tél: (1) 46 30 99 57

ça et là dans le paysage et leur accès n'est pas toujours évident. Car l'on rencontre en chemin, des pierres qui ont un tout autre comportement : des pierres à déplacer pour boucher des trous ou libérer le passage (comme dans *Kwirk* ou *Puzzle Boy*); des pierres-puzzle représentant des morceaux de tuyaux (comme dans *Pipe Mania*, ou *Pipe Dream* suivant les versions, lui-même inspiré de *Confuzion*); ou encore des pierres-bombes à faire exploser (et oui, comme dans *Bombuzal!*). Je ne mentionne que les ressemblances les plus flagrantes et je suis sûr d'oublier un tas d'autres jeux qui ont alimenté le cerveau de Meinolf Schneider, le concepteur d'*Oxyd*. Chaque paysage est complètement différent du précédent et procure un réel plaisir. Et comme il y en a 100, je vous laisse imaginer les longues nuits d'hiver en perspective... Et ce n'est pas tout : en reliant votre *Amiga* à un autre *Amiga*, il est possible de jouer à deux. Cent nouveaux paysages supplémentaires sont alors à découvrir. Dans ce mode de jeu, il sera souvent nécessaire de s'entraider pour venir à bout d'un paysage. Pas moyen de jouer perso... Vous l'aurez compris, *Oxyd* est un très bon jeu de réflexion. Mais il est vrai que les inconditionnels de *Tetris* y trouveront plus leur compte que les amateurs de shoot-them-up.

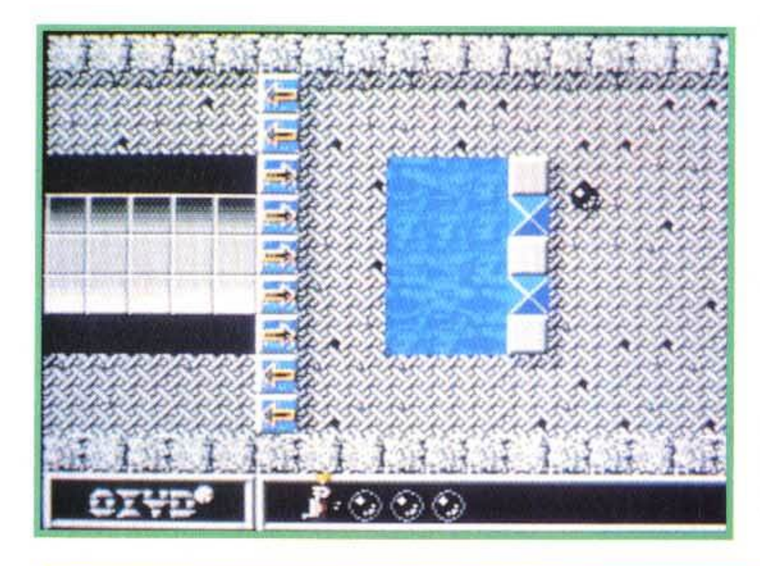
David Téné



Ici, tous les passages ont été ouverts grâce aux pierres à trous qu'il faut faire glisser sur les points jaunes. Mais si vous déplacez une pierre à trou de nouveau, le passage se refermera.

AVIS

AXEL : OUI. Génial ! Pour être original, ça l'est ! De plus, les tableaux sont tellement différents qu'on ne se lasse jamais. Et on apprend de nouvelles choses dans chacun d'eux, que l'on devra réutiliser par la suite. La difficulté est progressive à souhait et le maniement de la bille de verre est bien pensé. Le système de protection, à savoir les codes du livre qui permettent de faire disparaître certaines pierres, n'est pas trop contraignant. J'achète... le livre !



Les flèches indiquent qu'on ne peut passer que dans un seul sens. Logique, non ? Et attention à ne pas faire plouf ! dans la piscine sous peine d'avoir à recommencer tout le tableau. Et il est plutôt long...

C'est gratuit... mais c'est payant !

Je m'explique : le jeu n'est pas vendu bien cher puisqu'il est gratuit lorsqu'il est téléchargé sur un serveur. Auprès d'Application Systems, il ne vous coûtera que la modique somme de 30 francs, frais d'envoi compris. On peut se procurer le livre d'*Oxyd* chez n'importe quel marchand de logiciels, mais aussi dans les librairies (ISBN 3-928278-10-X) pour 199 francs. Enfin, le coffret qui porte le nom d'Oxyd Bookware (ISBN 3-928278-11-8) et qui contient le livre et quatre versions du jeu vaut 249 francs.

16
INTERET

REFLEXION

La recherche des pierres d'*Oxyd* n'est pas de tout repos. Un jeu de réflexion qui donnera du fil à retordre aux plus coriaces d'entre vous. Heureusement, un système de codes permet de revenir à un tableau particulier sans avoir à tout refaire.

PRIX **cf encadré**

PRISE EN MAIN 15

Pas évidente au début, mais on s'y fait très vite. Quant à l'installation, elle est assez complexe sur *PC*, mais facilitée par un fichier d'aide en français.

GRAPHISMES 17

Les graphismes, travaillés, exploitent bien les capacités de chacune des machines.

ANIMATION 14

Les différents effets sont bien rendus, comme l'explosion des bombes ou le frottement de la sphère sur les parois. Mais attention au scrolling sur *PC* : il est trop lent, même sur un *386*.

MUSIQUE 18

La musique est superbe et la différence entre *ST* et *Amiga* est à peine perceptible.

BRUITAGES 16

Bien réalisés et réalistes, ils permettent, même dans certains cas, de savoir si l'on est sur la bonne voie.

JOUABILITE 15

Avec un peu d'entraînement, la sphère devient assez facile à contrôler : c'est, en fait, le curseur de la souris qui est redessiné en sphère.

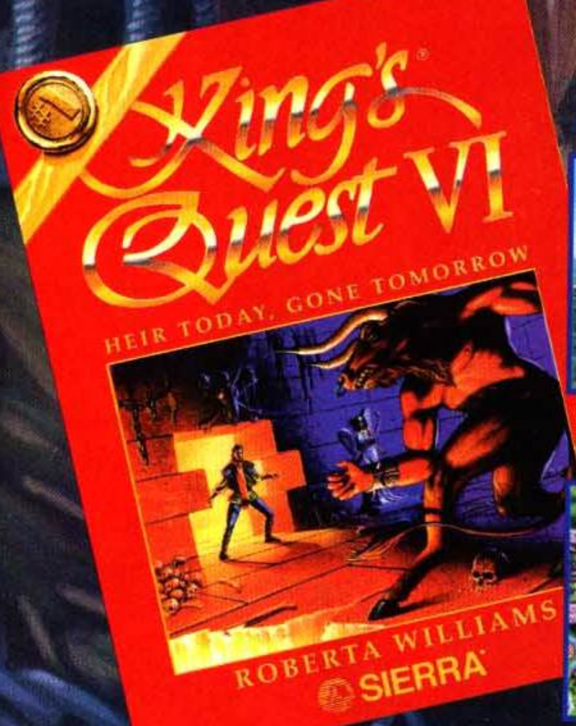
DIFFICULTE CONFIRMÉ

Oxyd prendra vite la tête aux aficionados de shoot-them-ups. Les autres adoreront sa difficulté progressive.

DUREE DE VIE 18

Une note justifiée : en plus des 100 paysages, il en existe 100 autres pour le jeu à deux (micro à micro ou en réseau).

The most popular computer game series of all time... ...Now, the best chapter yet.




Can you guide Alexander through a series of mysterious Islands?


Meet characters as curious as the countries they inhabit.


Explore the animated garden on the whimsical Isle of Wonder.


Encounter enemies and rivals bent on stopping you at any cost.

Des personnages audacieux, une histoire audacieuse

Un prince naufragé doit parcourir, île après île, pour retrouver une princesse en péril. Vous aurez besoin de toute votre intelligence et d'imagination pour surmonter les rudes épreuves des énigmes impossibles et affronter les créatures fantastiques barrant votre chemin.

Dans ce jeu de découvertes et d'aventures aux détails très riches, chacune de vos décisions peut affecter vos futures options et les attitudes des différents personnages que vous rencontrerez. Selon votre habilité et les chemins que vous suivrez, vos aventures peuvent vous mener vers des aboutissements très différents. Presque la moitié de tous les évènements possibles sont optionnels !

Plein d'énigmes tortueuses, de créatures fantastiques et de péripéties d'amour et d'aventures émouvantes, ***King's Quest VI*** vous propose une aventure mystérieuse et magique pour toute la famille.



SIERRA®

Excellence in Adventure Gaming.

For further information call:
(0734) 303171

CAR AND DRIVER

PC

Editeur : Electronic Arts;
Programmation : Matthew Toschlog, Michael Kulas;
Conception 3D : Josh White;
Simulation : Ross Koningstein;
Son : Mike Bartlow.

Electronic Arts vous propose de devenir en toute sécurité un as du volant grâce à *Car and Driver*. Avec des graphismes 3D face pleine d'excellente qualité, cette simulation vous met aux commandes des voitures les plus prestigieuses du monde : Corvette, Lamborghini ou Ferrari. Quel dommage que ces voitures de rêve soient si difficiles à maîtriser !



Sur la piste de départ. Observez le stand plein à craquer de public. Ils vous observent, vous n'avez pas le droit à l'erreur.

La course de dragsters est une épreuve de vitesse. Une grande ligne droite, deux bolides, pied au plancher jusqu'à la ligne d'arrivée.





MATÉRIEL NÉCESSAIRE

PC 286 minimum (386 cadencé à 16 Mhz conseillé).
Mode graphique : MCGA/VGA.
Cartes sonores : Adlib / Soundblaster / Roland
RAM requise : 640Ko.
Média : 4 disquettes 3"1/2.
Place sur disque dur : 8 Mo environ.
Contrôle : clavier, souris, joystick (chaudement recommandé).

Car and Driver n'est disponible que sur *PC* (les versions *Amiga* et *ST* sont difficilement envisageables).



VERSION

Les amateurs de voitures de luxe vont se régaler avec *Car and Driver*. Imaginez donc : ils vont pouvoir conduire les dix plus beaux bolides qu'il y ait au monde. Porsche 959, Toyota MR2, Ferrari F40, Lotus Esprit Turbo, Lamborghini Countach, Corvette ZR-1 et Ferrari 250 TR. On se retrouve en plein salon de l'auto. Electronic Arts vous offre les clés du paradis automobile, vous allez pouvoir parcourir les mythiques autoroutes californiennes, pied au plancher, participer à des courses de dragsters et même battre des records de vitesse.C'est au total dix circuits différents qui vous sont proposés. Chaque voiture et chaque circuit est l'objet d'une documentation très détaillée qui comprend toutes les spécificités techniques et les qualités ou défauts de chaque sujet.

Entièrement en trois dimensions, *Car and Driver* propose de nombreuses vues externes. Lors de l'installation, le programme calcule la rapidité de votre *PC* et ajuste automatiquement le niveau de détail des graphismes pour conserver une vitesse d'animation décente. Au plus haut degré de détail des graphismes, les possesseurs de *PC* performant pourront voir les nuages dans le ciel, des batiments en 3D avec des images bitmap «mappées». Outre la traditionnelle

AVIS

MORGAN : OUI MAIS... Aucun doute, *Car and Driver* est une bonne simulation de voitures sur *PC*(et pas un simple jeu de course) . Les graphismes sont de grande qualité, l'animation est fluide (malgré les appels disques gênants qui bloquent la course quelques secondes), et le magazine sur les voitures apporte un petit plus d'originalité. Malgré cela, deux problèmes persistent. Il s'agit de la piètre qualité de la bande son et du manque de maniabilité des véhicules. Le joystick semble être plus adapté que la souris et le clavier, mais n'en reste pas moins trop sensible. Le moindre coup de volant vous fait sortir de piste ! Gageons qu'une simulation dont la maniabilité a tendance à pécher ne peut mériter les lauriers du vainqueur. En attendant, ce sera à vous de les mériter pour monter sur le podium !

Morgan Feroyd



Les meilleures compilations LORICIEL ! ! !
PREMIUM
Sport, action et humour . . .
La boxe au plus haut niveau avec PANZA KICK BOXING,
le tennis dans tous ses états avec TENNIS CUP
et une explosion d'humour et d'arcades avec BABY JO.
PREMIUM, c'est la compilation des meilleurs ! ! !
Disponible sur ST/AMIGA/PC/CPC
PREMIUM
LA COMPILATION DES MEILLEURS !!!
PODIUM
Amateurs de sport et de sensations fortes, vibrez aux rythmes des plus grandes compétitions.
PANZA KICK BOXING, PARAGLIDING, DISC et GRAND PRIX 500 II feront appel à toute votre adresse, votre rapidité et à tout votre punch ! ! !
Disponible sur ST/AMIGA/PC/CPC
GRAND PRIX 500 II
DISC
PARAGLIDING
PANZA KICK BOXING
PODIUM
SPORT'S BEST II
La plus géniale des compilations sportives avec : TENNIS CUP 2, CRAZY CAR II et KICK OFF II
pour PC/AMIGA/ST/CPC
(TENNIS CUP 1 pour CPC et ST)
SUPER HEROS
Que vous partiez à la conquête de l'AIGLE D'OR, la statuette aux pouvoirs magiques, sur les pas du PRINCE DE PERSE pour combattre l'ignoble Grand Vizir et libérer la belle princesse
ou que vous veniez en aide au célèbre BABY JO,
vous serez enthousiasmé par chacune des aventures dans lesquelles SUPER HEROS vous entraînera.
Disponible sur ST/AMIGA/PC/CPC
L'AIGLE D'OR • BABY JO • PRINCE DE PERSE
SUPER HEROS
Sélection CPC
FOOT
BUILDERLAND
QUADREL
5e AXE
MATA HARI
BACTRON
SKWEEK
BUMPY
SELECTION CPC
Sport, réflexion, arcade et action avec :
FOOT, QUADREL, BUILDERLAND, BUMPY, BACTRON, MATA HARI et 5ème AXE. 8 jeux qui font de la Sélection CPC, la meilleure des compilations pour votre CPC
LORICIEL
LORICIEL S. A.
7 rue du Fossé Blanc
92 624 Gennevilliers
Tél. distribution : (1) 46 88 28 28
Fax distribution : (1) 47 90 46 46
RCS N 328 186 705 000 47



COURSE DE VOITURES

Techniquement, Car and Driver est assez impressionnant mais la jouabilité laisse à désirer. Sans joystick, mieux vaut reporter votre choix sur un autre soft, comme *Road andTrack* ou *Indy 500*.

PRIX 

PRISE EN MAIN 17

Dans le menu principal, vous pouvez feuilleter une «gazette» riche en renseignements sur les voitures et les circuits de *Car and Driver*.

GRAPHISMES 16

Sur un *PC* puissant, le résultat est assez impressionnant : nuages, avion qui passe, images Bitmap mappées...

ANIMATION 15

Parfois, des accès disque qui cassent le rythme. L'animation est fluide mais l'effet de vitesse n'est pas convaincant.

MUSIQUE 8

Les stations radio mais les mélodies font oublier la présence d'une Soundblaster : on dirait le speaker interne du *PC*.

BRUITAGES 10

Le vrombissement lors des changements de vitesse est assez bien rendu, mais agaçant au bout de quelques parties. Les autres bruitages sont sommaires.

JOUABILITE 10

C'est Le défaut du jeu. Le clavier est inutilisable, et la souris peu maniable. Seul le joystick permet de diriger les voitures.

DIFFICULTE CONFIRME

Même en réglant la difficulté du jeu, le maniement de la voiture reste difficile. Réservé aux amateurs de conduite réaliste uniquement.

DUREE DE VIE 14

La durée de vie de *Car & Driver* est prolongée par la possibilité de jouer à deux avec deux *PC* connectés par cable Null modem.

vue de l'intérieur de la voiture, *Car and Driver* propose de nombreuses vues externes spectaculaires : vue de dessus, mode «poursuite», vue d'hélicoptère, vue de la plus proche caméra (comme à la télé), vue de la ligne d'arrivée.

Avec de tels moyens de visualisation, *Car and Driver* devient plus proche de la retransmission télévisée que de la course de voitures en tant que jeu. D'autant plus que la transition entre chaque plan de vue se fait sans discontinuité, avec des zooms et des travellings spectaculaires. Voilà des options qui, couplées à la fonction replay, permettent de réaliser des séquences d'anthologie.

Il est indispensable d'avoir un bon joystick pour profiter pleinement de *Car and Driver*. En effet, vous vous apercevrez vite que le contrôle au clavier et à la souris laisse grandement à désirer. Malgré une option permettant d'ajuster la sensisibilité de la souris, celle-ci se révèle trop imprécise pour être réellement efficace.



Perdu sur une route de montagne près d'une station service. Les circuits de Car and Driver sont très diversifiés, allant de la course de vitesse à la compétition.



Au volant du bolide, les kilomètres défilent. C'est la vue la plus classique de Car and Driver, mais aussi la plus objective.

Vue aérienne du circuit. Imaginez la caméra s'éloignant progressivement de la voiture pour terminer sur ce plan de vue. Incroyable !

Il vous sera doncvraiment nécessaire d'avoir un bon joystick pour pouvoir profiter pleinement de *Car and Driver*.

Ce soft est finalement assez déroutant, (ndr : c'est le cas de le dire !). Les programmeurs ont mis l'accent sur les graphismes et les effets de caméra, mais, malheureusement, c'est au détriment de la jouabilité. De ces deux critères, le dernier reste le plus important pour une course de voitures. Electronic Arts nous avait habitués à mieux que cela.

Marc Menier

COMPARATIF



Dans Road and Track, l'option Lane control permettra à l'apprenti-pilote de prendre la meilleure courbe possible.

ROAD AND TRACK FACE À CAR AND DRIVER

Dans le domaine des courses de voitures en 3D face pleine, *Car and driver* ne fait pas le poids face à *Road and track*. Principale raison : la jouabilité. Là où *Car and Driver* fait preuve de nombreuses déficiences, *Road and Track* affiche une ergonomie bien pensée et une option originale pour faciliter l'apprentissage du pilote. En effet, l'option Lane Control permet d'aborder les virages en toute sérénité, l'ordinateur prenant en charge la majeure partie du travail en choisissant la meilleure courbe. Une option très pratique pour apprendre à maîtriser ces simulations qui se veulent très réalistes. Conduire vraiment un véhicule n'est pas facile, surtout quand on n'a pas son permis. C'est justement dans les virages que *Car and Driver* ne tient pas la route (ndr : décidément) seul un joystick vous sauvera de l'éternel dérapage incontrôlé.



Les trois plus grands jeux d'aventure désormais disponibles en compilation pour PC

Delphine Software 150 boulevard Haussmann - 75008 Paris - Tél. (1) 43.59.47.47

Delphine Software
PRESENTE

LES MAITRES DE L'AVENTURE

LES VOYAGEURS DU TEMPS • MAUPITI ISLAND • OPERATION STEALTH

REACH FOR THE SKIES

PC

15 INTERET

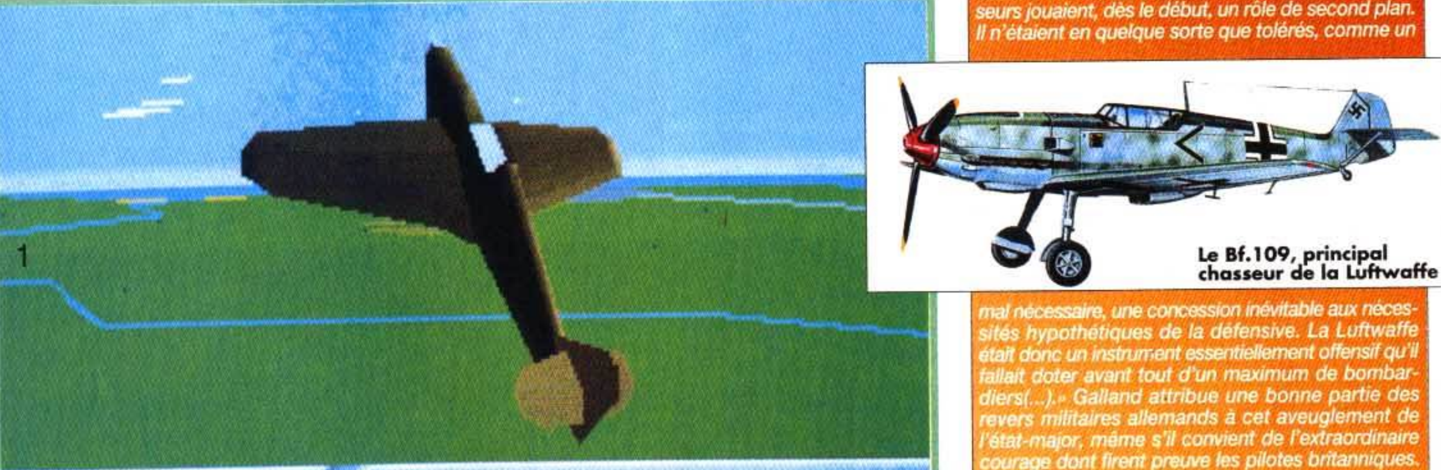
***Reach for the Skies* nous propose de revivre les épiques combats de la bataille d'Angleterre. Cela n'aurait rien de bien original s'il n'avait eu la bonne idée d'inclure les principaux appareils allemands ainsi qu'une option stratégique permettant de planifier toutes les opérations de votre camp.**

Reach for the Skies joue la carte historique en nous replongeant dans les furieux combats que se livrèrent Anglais et Allemands au-dessus de la Manche. Après une courte introduction constituée de photos et de commentaires digitalisés, le joueur devra choisir son camp. Autant le dire tout de suite, pour la simulation pure, il est beaucoup plus intéressant de choisir le camp des forces de l'Axe,

LE BOMBARDIER PLUTOT QUE LE CHASSEUR

Les idées d'Hitler en matière de stratégie aérienne venaient principalement de ses lectures de Douhet, un italien qui préconisait l'utilisation de bombardements massifs pour étouffer toute résistance. Aussi, pour mettre en pratique cette théorie du « rouleau compresseur aérien », favorisa-t-il continuellement les bombardiers au détriment des chasseurs. Cette attitude faisait bien entendu le désespoir d'Adolph Galland, alors patron de la chasse de la Luftwaffe, comme il l'écrit dans ses mémoires : « (...) les chasseurs jouaient, dès le début, un rôle de second plan. Il n'étaient en quelque sorte que tolérés, comme un mal nécessaire, une concession inévitable aux nécessités hypothétiques de la défensive. La Luftwaffe était donc un instrument essentiellement offensif qu'il fallait doter avant tout d'un maximum de bombardiers(...).» Galland attribue une bonne partie des revers militaires allemands à cet aveuglement de l'état-major, même s'il convient de l'extraordinaire courage dont firent preuve les pilotes britanniques.

Le Bf.109, principal chasseur de la Luftwaffe





Même si elle n'élimine pas totalement l'aliasing, la technique du «Gouraud shading» permet un rendu très réaliste des appareils.

MATERIEL NECESSAIRE

Machine : *PC 386* à 20 MHz.
Mémoire nécessaire : 524 Ko de RAM libre.
Modes graphiques : EGA 16 couleurs ou VGA.
Cartes son : AdLib, Soundblaster ou Roland.
Médias : 4 disquettes 3"1/2 HD.
Contrôles : Clavier, joystick ou souris (déconseillée).

SEQUENCE



My godness ! Ces impossibles Teutons osent nous attaquer pendant l'heure du thé. Pareille impudence leur coûtera cher. Avant de m'occuper de ce Stuka en route vers Coventry...



(...) je vais au contact de son garde du corps, un redoutable Bf 109 «Emil». Son pilote est un vétéran qui ne me fait aucun cadeau. A la première passe, mon Spitfire écope d'une rafale.



J'ai cependant réussi à me glisser dans son 6 heures. Un panache de fumée m'indique que mes coups ont porté. Je suis ma victime pour pouvoir faire homologuer ma victoire.

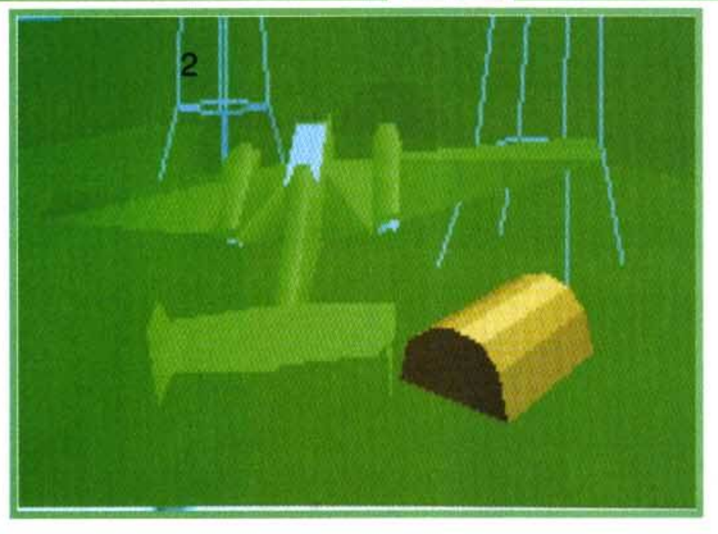
VERSIONS

Reach for the Skies sera également décliné en versions *Amiga* et *Atari ST*.

Editeur : Virgin Games ;
Programmation : Rowan Software ;
Conception : Rod Hyde ;
Modélisation du vol : Vera Piqueur ;
Graphismes : Mark Shaw ;
Musique : Martin Walker.



Les bombardiers des forces de l'Axe auront fort à faire pour aveugler la défense radar de l'Angleterre, lors de l'opération appelée Eagle Eyes.



le choix des avions et des missions y étant plus important. Après ce choix, le programme propose quatre périodes, correspondant à quatre types de missions différents : l'attaque (ou la défense) de convois maritimes, des stations radar britanniques, des aérodromes de la R.A.F. ou de Londres.
Le choix des appareils est intéressant puisqu'il met en vedette les avions allemands du début du conflit qui étaient alors ce que l'on faisait de mieux : Gustav et Stuka furent les principaux artisans de la suprématie aérienne de la Luftwaffe jusqu'en 1940. Suivant sa mission, le joueur sera soit pilote, soit mitrailleur. En effet, en Do17 ou en He111, le contrôle de l'appareil est entièrement laissé à l'ordinateur, le but du jeu consistant alors à repousser les attaques ennemies et à bombarder la cible. Comme dans le récent B-17, il faudra passer d'un poste de mitrailleur à l'autre pour suivre sa cible.
C'est là où *Reach for the Skies* montre ses faiblesses : avant de mémoriser l'effet des différentes touches du clavier pour chaque avion, le joueur passera de longs moments exaspérants pendant lesquels il entendra le crépitement des mitrailleuses adverses sans pouvoir riposter, faute de pouvoir trouver la touche lui permettant d'accéder au poste nécessaire. Il faut noter également que la bêta-version qui nous a été fournie comportait quelques bugs très désagréables. Par exemple, la musique et les bruitages s'arrêtaient dès que l'on faisait usage de la carte. Ou encore le bouton du tableau de bord indiquant si vous êtes en position canon ou largage de bombes était inversé : lorsque vous avez enfin réussi à aligner un Spit dans votre colimateur, il est rageant d'entendre le sifflement d'une bombe de 500 kilos lorsque vous appuyez sur la gachette !
Il est possible de planifier l'ensemble des missions. Plutôt que d'être simple pilote, vous êtes alors contrôleur et vous assignez les objectifs aux différentes unités dont vous disposez. Les stratèges apprécieront cette opportunité de modifier les différents paramètres d'une bataille qui fut l'un des grands tournants de la Seconde Guerre mondiale. Là encore, la partie sera plus intéressante du coté allemand, surtout si vous évitez les grossières erreurs de Goering.



Plutôt que de faire apparaître le tableau de bord, vous pourrez disposer d'un rétroviseur, beaucoup plus utile lors des dogfights impliquant plusieurs appareils.

Reach for the Skies n'est pas un logiciel indispensable : il n'apporte rien de vraiment nouveau et présente quelques défauts énervants. De plus, des titres comme *F-15 III* et *Comanche* lui feront une redoutable concurrence.
Cependant, sa réalisation générale et ses graphismes en «Gouraud shading» en font un produit solide, propre à contenter les pilotes de tous bords. Un peu de patience et de persévérance seront récompensées par un jeu complet et des dogfights très prenants.

Piotr Korolev



COMPARATIF

Dans la grande famille des simulations historiques, *Reach...* rejoint *Secret Weapons of the Luftwaffe* et *Aces of the Pacific*. Ce dernier vient d'être récompensé d'un *Tilt d'Or* et *Reach...* ne pourra le lui contester. Il ne lui rend des points qu'en matière de graphisme, où le logiciel de Virgin profite de la technique du Gouraud shading. Quant à *SWOTL*, il reste la référence par sa profondeur historique et iconographique : *Reach...* reste bien plus sommaire que son prédécesseur de Lucasfilm.

SIMULATIONS DE COMBATS AERIENS

Reach for the Skies est un simulateur complet et bien réalisé, qui souffre cependant d'un léger manque d'originalité, d'une ergonomie douteuse et, surtout, de la publication simultanée de splendides concurrents.

PRIX D



PRISE EN MAIN 12

Suivant que vous voliez en Junkers ou en Spitfire, les touches n'auront pas la même signification. Vous aurez donc intérêt à vous spécialiser si vous ne voulez pas faire une crise de nerfs !

GRAPHISMES 16

Grâce aux «Gouraud shading», les angles s'estompent et les machines commencent à ressembler à de vrais avions. Au sol, en revanche, le paysage reste morne et schématique et les personnages des menus sont carrément risibles !

ANIMATION 17

Inutile de descendre au-dessous des 20 MHz si vous voulez profiter de l'excellente et très fluide animation.

MUSIQUE 14

La musique n'est pas désagréable mais présente la particularité de s'arrêter lorsque l'on passe en vue carte ! Bug ?

BRUITAGES 16

Très bons et utiles au pilote. Même la terrible sirène de piqué du Stuka a été simulée.

JOUABILITE 14

Rien de bien intuitif dans *Reach of the Skies*. Préparez-vous à de longues lectures du manuel avant de mener vos missions dans le bon sens.

DIFFICULTE CONFIRME

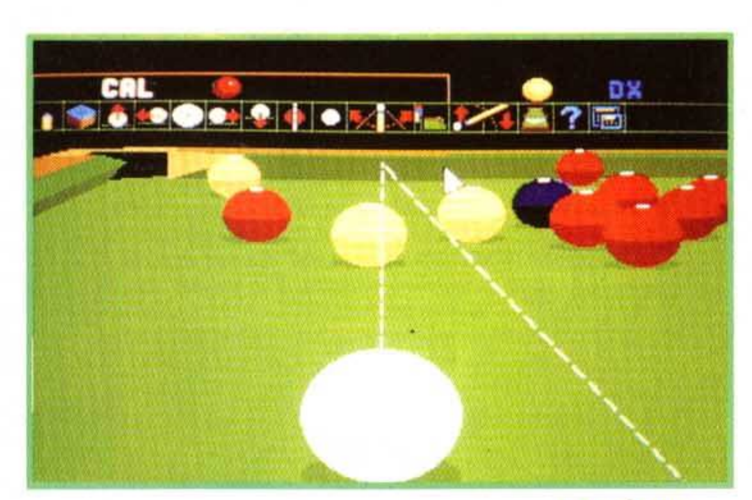
Si les débutants peuvent trouver leur intérêt en missions ponctuelles, il leur faudra acquérir de bonnes notions de stratégie avant de pouvoir devenir Contrôleur.

DUREE DE VIE 14

Du fait des prouesses réalisées par les éditeurs en ce moment, Reach for the Skies risque d'être très vite dépassé par la concurrence... si ce n'est pas déjà fait.

BILLARD AMERICAIN

AMIGA



Une ligne en pointillé permet de visualiser la trajectoire de la boule blanche. A noter que cette ligne ne tient pas compte des effets donnés à la boule à la suite d'un rebond sur une bande.

AVIS

DENIS : OUI ! Règles mises à part, *Billard Américain* est en tout point identique à *Jimmy White Whirlwind Snooker*. Pourtant, ce n'est pas une nouvelle version que nous a concocté le génial Archer Mclean, mais bien un nouveau jeu à part entière. Bien sûr, ce soft risque de faire double emploi pour ceux qui possèdent déjà la simulation de *Snooker*. Dans le cas contraire, *Billard Américain* est le jeu rêvé pour tous ceux qui s'intéressent à ce sport encore assez méconnu en France. Il semble évident que le programmeur est lui-même est un joueur confirmé et on retrouve dans son jeu tous les effets qu'il est possible de réaliser dans la réalité. Un must.

Denis Marsoulaud

Après l'excellent *Jimmy White's Whirlwind Snooker*, le talentueux Archer Mclean continue sur sa lancée avec *Billard Américain*. Désormais, vous allez pouvoir faire des parties endiablées de Pool anglais ou américain dans la quiétude de votre appartement. Une simulation très réaliste d'un sport qui gagne à être connu.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Amiga tous modèles
Contrôle : souris indispensable.
Média : 1 disquette 3"1/2.

Editeur : Virgin Games;
Réalisation : Archer Maclean.

17 INTERET



B*illard Américain* n'est pas une extension de *Jimmy White's Whirlwind Snooker*, il en est plutôt la suite logique. Après tout, le snooker n'est qu'une variante du billard parmi tant d'autres. Très technique, il peut sembler rébarbatif aux novices. Désormais, pour tous ceux auquel le mot snooker donne mal à la tête, Archer Mclean propose *Billard Américain* (titre provisoire), une simulation qui comprend pas moins de trois variantes de ce jeu tout en finesse et concentration. Vous pourrez jouer au «huit» anglais et américain et au jeu dit du «neuf». Les deux premières variantes sont assez connues du public. Le joueur doit rentrer toutes les boules de sa couleur (rouge ou jaune) et finalement rentrer la boule noire n° 8. Dans le jeu du neuf, il faut rentrer les boules dans l'ordre croissant et celui qui empoche la n° 9 remporte la partie. Petit raffinement qu'offre le jeu : il est possible de rentrer la n° 9 en la frappant d'une autre boule numérotée.

Le système de jeu de *Billard Américain* est identique à celui de *Jimmy White's Whirlwind Snooker*. Qui va s'en plaindre, étant donné que l'ergonomie de la précédente simulation de billard d'Archer Mclean était géniale. Tout se fait à la souris, l'interface d'utilisation est si puissante que toute action se fait de manière instinctive. Pourtant, il a fallu des algorythmes mathématiques compliqués pour reproduire toutes les finesses et l'exactitude du billard. C'est ce qui fait tout l'intérêt de ce soft : un réalisme poussé à la perfection



La partie débute en cassant le triangle formé par les boules jaune et rouge. Selon les règles, il faut qu'au minimum une, deux ou trois boules touchent une bande pour que la casse soit comptabilisée.

Le jeu du neuf. Pour gagner, il faut rentrer les boules dans l'ordre, puis la numéro neuf. Il est possible de rentrer celle-ci par rebond.

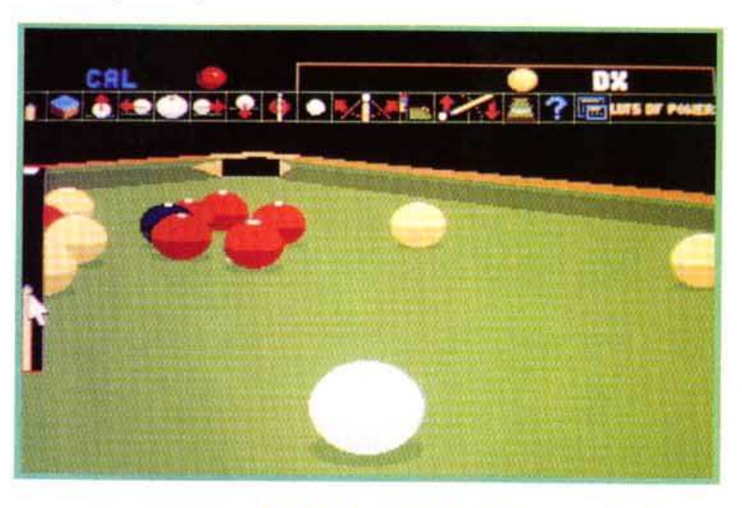
et pourtant si simple d'utilisation à la souris. Pour peu que vous sachiez bien jouer au billard, vous vous apercevrez qu'il est possible de reproduire tous les effets de ce jeu si technique : coulé, rétro et même massé (la boule ayant alors une trajectoire courbe !). C'est simple : si vous avez l'habitude de jouer au billard, et savez le faire sur un vrai tapis, vous saurez le refaire sur votre *Amiga* !

Une réalisation parfaite dans son domaine. Bien que le jeu soit quasiment identique à *Jimmy White's Whirlwind Snooker,* il faut rappeller qu'Archer Mclean a réalisé là un véritable travail d'orfèvre. L'animation est souple et rapide, la 3D algorythmique précise et il vous sera même possible d'affronter jusqu'à vingt adversaires, tous de forces différentes. Avec un tel jeu, les novices pourront faire leurs premiers pas et tandis que les pros vont devoir se surpasser (Ce qui n'est pas évident, car l'ordinateur pourrait bien en dégoûter plus d'un). Les possibilités de jeu sont fort nombreuses, on peut organiser des tournois entre amis, sauver les parties, éditer des «coups spéciaux», et même changer les règles du jeu, à sa convenance. Cette version du billard étant plus populaire que la précédente, *Billard Américain* risque bien de devenir la nouvelle référence en ce domaine.

Marc Menier

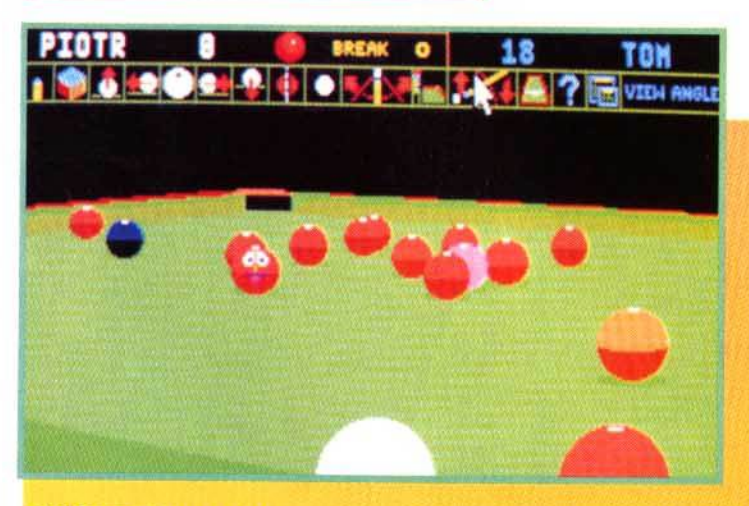


Admirez la puissance du zoom. Quelle que soit la position de la blanche sur le tapis, il est possible d'obtenir une vue adéquate.



Au billard anglais, les boules sont simplement distinguées par leur couleur : rouge ou jaune. En théorie la table est plus petite, mais il est difficile de s'en rendre compte à l'écran.

COMPARATIF



SNOOKER OU BILLARD ?

Pour ceux qui possèdent déjà le soft *Jimmy White's Whirlwind Snooker* (*JWWS*), l'acquisition du nouveau jeu d'Archer Mclean ne semble pas indispensable. En fait, Archer a adapté les routines qu'il avait employées dans *JWWS* pour réaliser *Billard Américain*. Alors, plagiat purement mercantile ? Ou comment faire du neuf avec du vieux ? Point du tout ! Vous n'y êtes pas ! Le billard américain est au snooker ce que le badminton est au squash, c'est-à-dire deux sports qui se ressemblent mais sont pourtant très différents. Même si dans l'esprit des amateurs c'est du pareil au même, on ne joue pas au snooker de la même manière que l'on joue au billard américain. Bien sûr, il faut vraiment être un amoureux de ce sport pour saisir pleinement la différence. En vérité, je vous conseille d'acquérir les deux softs si vous avez l'intention de vous mettre sérieusement à l'art du billard. Dans le cas contraire, l'un des deux programmes vous semblera effectivement superflu.

17
INTERET

BILLARD AMERICAIN

La simulation de billard la plus réaliste sur le marché, avec *Jimmy White's Whirlwind Snooker,* bien sûr. Si vous vous intéressez au billard, *Billard Américain* est une acquisition indispensable.

PRIX — C

PRISE EN MAIN — 17

Le manuel vous initiera avec efficacité aux finesses du billard. Le jeu tient sur une disquette, ici pas de chargements à répétition pour vous empêcher de jouer.

GRAPHISMES — 15

Les graphismes en 3D sont sobres et réalistes. Les boules sont représentées avec précision, aucune chance de se tromper.

ANIMATION — 19

On se croirait sur un *PC* tellement la 3D est fluide et rapide et sans temps de chargements ! Un simple clic, pour faire tourner la table, zoomer ou encore suivre la trajectoire de la boule.

MUSIQUE — 5

Juste une musiquette lors de l'intro ! Après tout, on n'est pas dans une discothèque. Ici, on a besoin de concentration.

BRUITAGES — 12

Ils se résument à des applaudissements succincts de la foule et aux sons des boules qui s'entrechoquent et disparaissent dans les trous. Chut ! La partie commence !

JOUABILITE — 19

Les actions se font à la souris de manière spontanée. Tous les effets et les finesses qui font du billard un jeu extraordinaire ont été respectés dans les moindres détails.

DIFFICULTE — Expert

La version testée ayant été réglée au mode de difficulté maximale, il est impensable de gagner une partie. La version définitive comprendra vingt niveaux de difficulté.

DUREE DE VIE — 18

L'ordinateur remporterait les championnats du monde haut la main. Avec les championnats et deux joueurs, vous jouez à *Billard Américain* pendant des mois !


TILT
MICROLOISIRS
CONSOLES+
LES GOODIES DE MICRO KID'S
Le Pin's
Et bientôt la cassette de l'émission !
FR3 MICRO KID'S
Le Tee Shirt
Le colis Micro Kid's
Pin's, tee shirt, K7 236F
Pin's, tee shirt, CD 266F
Pin's 85F
Tee-Shirt 65F
TOUTES LES MUSIQUES DE L'ÉMISSION
FR3
MICRO KID'S
L'UNIVERS MUSICAL DES JEUX VIDEOS
Avec les BANDES ORIGINALES ou les REMIX de :
Alpha Waves
SUPER MARIO BROS. 3
SONIC THE HEDGEHOG
Celtic Legends
HUNTER
DISC
Avec FUN Radio
CD 120F
K7 80F
MICRO KID'S
CONSOLES
MICROS
Le CD ou la K7
Bon de commande du colis MICRO KID'S K7 au prix de 219 F (dont 17 F de frais de port)
colis MICRO KID'S CD au prix de 249 F (dont 17 F de frais de port)
A retourner à : «La boutique MICRO KID'S» 30, rue Eugène-Carrière 75018 PARIS
ACCOMPAGNE D'UN CHEQUE LIBELLE A L'ORDRE DE : «La boutique MICRO KID'S»
NOM : ....PRENOM : ....
ADRESSE : ....
CODE POSTAL : .... VILLE : ....
TEE-SHIRT ; Tailles : M, L ou XL, ou 8 10 12 14 ou 16 ans) : ....
Coloris (gris chiné, blanc, noir) : ....Logo de couleur mauve ou vert : ....
Signature des parents :

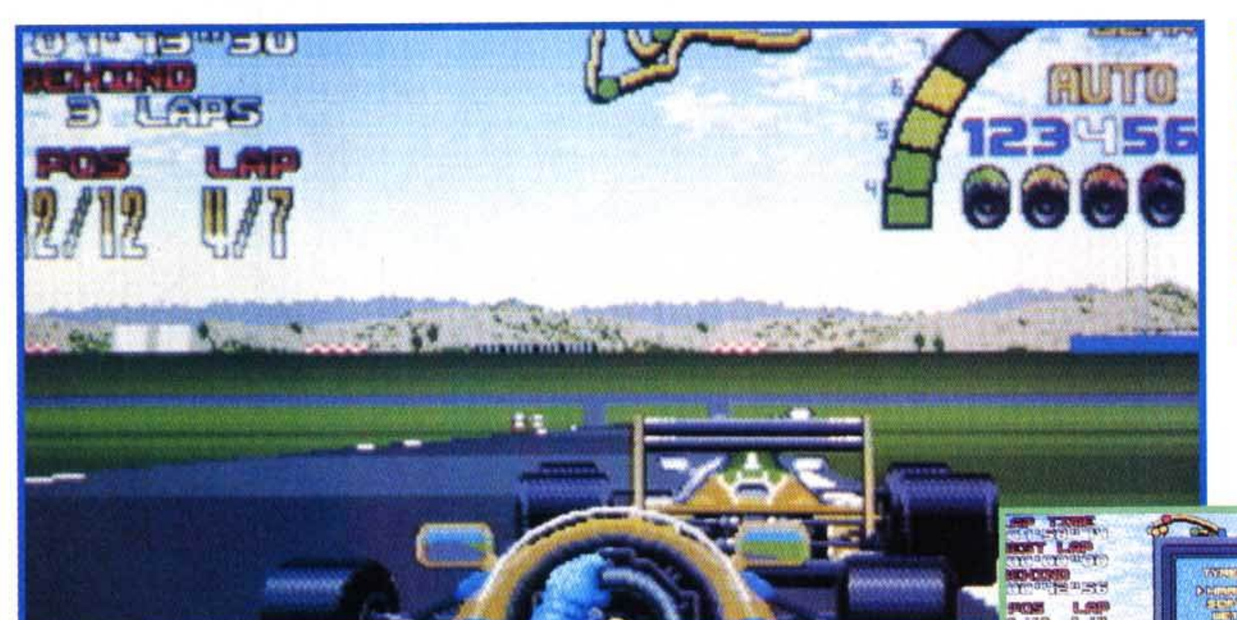
Editeur : Gremlin; Programmation : Damian Hibbard; Graphismes : Damon Godleye; Musique et bruitages : Patrick Phelan.

Entre une simulation de course et un jeu d'arcade, *Nigel Mansell's World Championship* est l'un des meilleurs dans sa catégorie. Doté d'une excellente jouabilité, ce soft séduira les plus réticents d'entre vous... 5, 4, 3, 2, 1, TEST !

AMIGA

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP





Ci- dessus : La position sur la grille de départ est primordiale pour avoir les meilleures chances de gagner la course.

Ci-contre : Méfiez-vous des collisions avec les autres concurrents. Cela use vos pneus prématurement (ils se colorent progressivement en haut à droite).

Choisissez vos pneus. Gomme tendre pour l'adhérence, gomme dure la longévité, pneus pluie... pour la pluie ! Evidemment.



VERSION

Cette version micro de *Nigel Mansell* est une réussite. L'animation est moins fluide que sur console, les programmeurs ont su tirer parti de l'*Amiga*. Le manque de sensation de rapidité devrait disparaître quand le jeu tournera sur des machines comme l'*Amiga 1200* ou le *Falcon 030*.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE
***Amiga* tous modèles avec 1Mo de RAM minimum.**
Contrôle : Joystick, souris ou clavier.
Média : 1 disquette 3" 1/2.

Vous rêviez de jouer à une course de voitures qui exploite à fond la simulation (changement de pneus, de moteur, ...) et qui soit aussi jouable qu'un jeu d'arcade. Ne cherchez plus, *Nigel Mansell* est là. Ce jeu reprend les points forts de *Vroom* et de *Lotus III*. Basé sur le vrai championnat du monde de F1, vous incarnez le célèbre Nigel Mansell. A bord de la Williams Renault V10, il va falloir démontrer vos qualités de conducteur et gagner le championnat du monde.

AVIS

PIERRE : OUI, MAIS... Je n'ai jamais été passionné par les courses de F1 profesionnelles. Par contre, j'avoue que *Vroom* est l'un de mes jeux favoris. C'est donc avec un certain intérêt (et un intérêt certain) que j'ai vu arriver *Nigel Mansell's World Championship*. Après *Lotus III*, j'avoue que je craignais un jeu «frivole» et vite oublié. Finalement, *Nigel* s'avère être un bon jeu de course, à mi-chemin entre F1 Grand Prix de Microprose et Vroom. Ceci dit, malgré ses qualités, je continue à lui préférer le jeu de Lankhor. Bref, si vous êtes un fana, achetez-vous les deux. Sinon, *Vroom* vous suffira amplement.

Pierre Truchin

Pour 590 francs, devenez propriétaire d'un studio d'enregistrement.

DSS
DIGITAL SOUND ST

Un studio digital multipiste, aussi simple que votre Amiga, libre jour et nuit, pour 590 francs et disponible tout de suite, ça vous tente ? Bien sûr, à ce prix là, c'est vous qui fournissez le local mais attendez quand même la suite.**Digital Sound Studio de GVP est le premier studio digital complet pour Amiga**. Un mélange d'électronique et de logiciel permettant toutes les excentricités sonores d'un gros studio : sampling, trucages, effets, banques de sons, pilotage par MIDI* et enregistrement multipistes. Digital Sound Studio n'a besoin que de deux choses : **un Amiga et votre imagination** créatrice. A l'aide du **module d'échantillonnage** de DSS - connecté à la prise parallèle de votre Amiga -, **vous digitalisez tous les sons** : micro, CDs, radio, bandes son de vos vidéos. Le logiciel vous permet alors de les **éditer graphiquement** à l'écran, de les modifier, de leur **appliquer des effets** et de les stocker **comme n'importe quel autre fichier Amiga**. Le tracker du logiciel de DSS est **un séquenceur 4 pistes** permettant d'élaborer des morceaux de musique complets à partir des sons échantillonnés. Idéal pour les bandes son de v**os productions vidéo, vos jingles, musiques de mégademos, présentations SCALA, rave party techno...**



DSS est disponible chez tous les revendeurs Amiga et en FNAC

GVP

Distributeur exclusif GVP pour la france
CIS · 14, avenue HERTZ · 33600 PESSAC · Tel +56 363 441

* nécessite une interface MIDI. Caractéristiques et prix modifiables sans préavis. Amiga est une marque déposée de Commodore-Amiga Inc. GVP et Digital Sound Studio sont des marques déposées de Great Valley Products Inc.

hits

17 INTERET

SIMULATION SPORTIVE

Nigel Mansell World Championship est une simulation extrèmement plaisante. Très vite, vous vous laisserez prendre au jeu et vous voudrez aller jusqu'au bout : monter sur le podium !

PRIX 

PRISE EN MAIN 17

Les différentes sélections sont claires et précises. Il n'y a pas à se tromper, la seule difficulté est de conduire vite et bien.

GRAPHISMES 17

Colorés et variés (chaque course reprend la géographie de la région). Rien à redire.

ANIMATION 16

L'animation est fluide, et le défilement est travaillé. La version définitive montre un ciel superbe en dégradé 32 couleurs.

MUSIQUE 

Notre version ne contenait pas de musiques (sauf dans la page de présentation) mais on nous promet une option qui permettra de se distraire au son d'une radio locale. A suivre...

BRUITAGES 15

Bien qu'agacants à la longue, on ne peut reprocher à ces bruitages leur extrême réalisme. On est aussi fatigué qu'un vrai pilote à la fin d'une course. Par contre le son des autres voitures est un peu faible (on ne les entend venir qu'au tout dernier moment).

JOUABILITE 18

Impeccable. On ne peut rêver d'une jouabilité plus conviviale.

DIFFICULTE Variable

Il est possible de sélectionner la difficulté de chaque course.

DUREE DE VIE 15

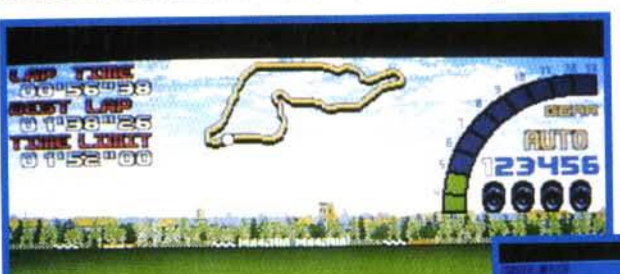
Gagner en mode Normal est assez facile, mais le mode Championship vous donnera du fil à retordre. Bon courage et n'oubliez pas que la concentration est la clé de la réussite.



Modifiez les caractéristiques de votre Formule1 selon les conditions atmosphériques lors de la course et le tracé des circuits (rapide, sinueux, long).

UNE PRODUCTION GREMLIN-RENAULT

Un des principal atouts de ce soft est qu'il est le fruit d'une étroite collaboration entre Gremlin et Renault. Ainsi les bruitages du jeu sont issus d'un véritable V10 dont Renault a enregistré les sons. De même, de vrais pilotes ont testé cette version et ont donné leur point de vue sur le comportement de la voiture en simulation. Espérons que de telles associations continueront à voir le jour. Cela ne peut être que positif pour la qualité des jeux.



Dans l'option Driving School, la ligne grise au milieu de la piste vous indique le meilleur tracé.

Choisissez l'un des seize circuits et analysez son tracé.



Le menu de sélection vous propose cinq choix. La première option est le choix de configuration du jeu. Contrôle au joystick (un ou deux boutons), au clavier ou à la souris (précisons que ces deux options ne fonctionnaient pas dans la version que nous avons testée). Vous pourrez ainsi configurer les commandes d'une façon très précise. De même, on peut sélectionner le mode de difficulté, l'affichage écran (arcade ou full race), la vitesse (km/h ou m/ph), etc. Ensuite, vous pouvez choisir de regarder Nigel Mansell en personne faire une démonstration de pilotage. Vous pourrez ainsi voir comment négocier au mieux chaque circuit. Puis, fort de cette expérience, l'option Driving School vous aidera à repérer les courbes et à appliquer les conseils de Nigel.

Mais voyons la course en elle-même. En mode Race Single Circuit ou en Full Race Season (les 16 circuits d'affilés) vous allez vous délecter de la jouabilité exceptionnelle de ce jeu. Une fois passée la qualification et le réglage de la F1 (boîte auto ou manuelle, rapports longs ou courts, type de pneus, béquets inclinés ou non) votre position apparaît sur la grille de départ. Et le feu vert s'allume. En mode simulation (nettement plus intéressant que le mode arcade) tous vos voyants sont affichés en haut de l'écran. D'un seul coup d'œil souvent dangereux car on a tendance à quitter la route pendant ce temps vous pourrez voir le plan de la piste pour anticiper les virages, voir votre temps par tour, l'écart avec vos poursuivants, votre vitesse, votre position, et aussi l'état dans lequel sont vos pneus.

L'animation est très fluide, même si elle n'est pas aussi rapide que sur console, et les bruitages sont extrêmement réalistes ,avec le souffle dans les tunnels et sous les pancartes. Notons qu'il s'agit des vrais circuits du championnat du monde, ce qui renforce le réalisme. Et même s'ils ne sont pas très combatifs, les autres concurrents ont un comportement très rationnel,ceux à qui vous avez pris un tour se poussent pour vous laisser passer.

Alors si vous ne l'avez pas encore compris, *Nigel Mansell* est la simulation-arcade de voiture de l'année. Pas aussi pointue que *Vroom* mais plus attractive que *Lotus III*, cette version *Amiga* vous étonnera.

Morgan Feroyd

COMPARATIF

NIGEL OU VROOM ?

Ne nous méprenons pas, *Vroom* et *Nigel* ne sont pas vraiment en concurrence. Malgré le fait qu'il s'agisse de simulations de course, *Vroom* est nettement plus réaliste. Par contre *Nigel* est nettement plus accessible car il combine la simulation et l'arcade (en rectifiant le pilotage dans les courbes par exemple). Défaut ou qualités ? Peu importe, il s'agit là de deux grands jeux. A posséder !

PENSEZ-Y COMME UNE AFFAIRE DE VIE

(OU DE MORT!)

Tous les jours, les journalistes voient surgir de nouveaux jeux qui prétendent chacun être le meilleur jeu jamais vu. Pourtant, au dernier "European Computer Trade Show", ce sont les journalistes qui, cette fois-ci, chantaient les louanges d'un nouveau jeu: LEGENDS OF VALOUR.

KEVIN BULMER (concepteur de "Corporation") et IAN DOWNEND, créatures de LEGENDS OF VALOUR avaient des ailes aux pieds: rédacteurs, détaillants et collègues programmeurs se bousculaient pour essayer leur nouvelle merveille, dont une personnalité éminente de la profession a dit: "C'est un jeu révolutionnaire, tout simplement extraordinaire."

Les disquettes de démonstration n'en grattent que la surface, les photos d'écran dans les magazines ne rendraient pas justice à la qualité de graphisme extraordinaire (c'est pourquoi d'ailleurs vous n'en verrez pas ici). La seule façon de découvrir pourquoi on fait tant de bruit autour de ce jeu, est de l'essayer vous-même.

"LEGENDS OF VALOUR - The Dawning" sera disponible très bientôt sur Amiga, ST et PC.

Pour de plus amples renseignements, adressez-vous à votre détaillant ou écrivez à Danielle Woodyatt, à l'adresse ci-dessous pour recevoir un dossier d'informations.

synthetic dimensions



U.S Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, England B6 7AX. Tel: +44 21 625 3366.

EDITION SPECIALE
ALABLE QUE POUR UNE DUREE LIMITEE

Contenu:
poster format A2 • Offre pour avoir
otre propre portrait numérisé
afin de figurer dans la
distribution de
egends of

MICRO KID'S S

avec TILT et

CHAQUE SEMAINE DES CADEAUX A GAGNER!



Grand concours de création graphique

A vos pinceaux, à vos souris !

A vous de créer la mascotte de Micro Kid's

Sous le haut patronnage du MINISTERE DE L'EDUCATION NATIONALE, de la CULTURE et L'INA, MICRO KID'S lance un grand concours de création graphique, en collaboration avec TILT et CONSOLES +. Deux catégories sont en lice : les «juniors» (de 0 à 15 ans) pourront travailler sur tous supports, les «seniors» (à partir de 16 ans) devront absolument proposer des créations assistées par ordinateur.

Le dimanche

SUR France 3

Créateurs, Envoyez-nous vos Fanzines.

Micro Kid's est produit par France 3 et les productions Richard Joffo, avec une réalisation d'Alfred Elter, en co



CONSOLES +

UR FRANCE 3

CONSOLES +

DES CONSOLES, DES JEUX, DES «GOODIES»...



Tout sur l'actualité consoles et micros, des reportages, des interviews, ainsi que le match des champions, le fanzine de la semaine, des démos,et les mascottes sélectionnées pour le grand concours de création graphique. Vous y retrouverez les plus célèbres programmeurs, graphistes, scénaristes et journalistes de l'univers !

à 10H05



Vos Démos nous intéressent.

Pour participer aux concours organisés par MICRO KID'S, renvoyez ce bon à : Tilt Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75754 Paris Cédex 15.

Je désire participer au match des champions :
Nom : .... Prénom : .... Age : ....
Adresse : ....
....
Code postal : .... Ville : .... ☎.........................
Machine : ....

tion avec les équipes de Tilt, Consoles + et PC review, avec le soutien de Micromania, du C.N.C. et du ministère de la Culture.









Edito

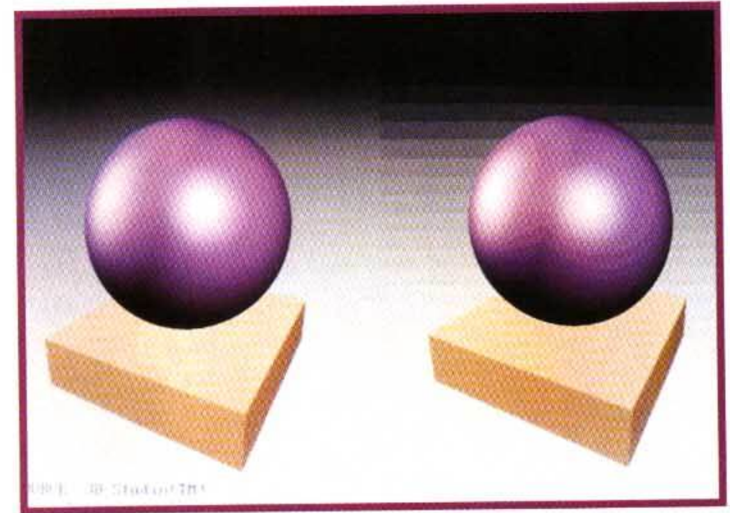
Les PCïstes fanatiques d'images « léchées » sont à la fête ce moi-ci. Image Pals leur offre sous Windows, tout ce dont ils pouvaient rêver pour capturer de nouveaux écrans, retravailler leurs images, les consulter d'un coup d'œil dans des « Albums » bien organisés, et surtout les stocker dans un format ultra économique, en mémoire (JPEG). Pour profiter pleinement des capacités d'Image Pals rien ne vaut un affichage 24 Bits (16 millions de couleurs). Les prix de ces cartes ont chuté et Tilt a testé pour vous 3 d'entre elles. Les AMIGAistes ne sont pas oubliés non plus. La dernière version 3 d'Excellence peut satisfaire la quasi totalité des besoins des utilisateurs de traitements de texte, offrant même quelques puissantes fonctions de mise en page.

Jacques Harbonn

DOSSIER

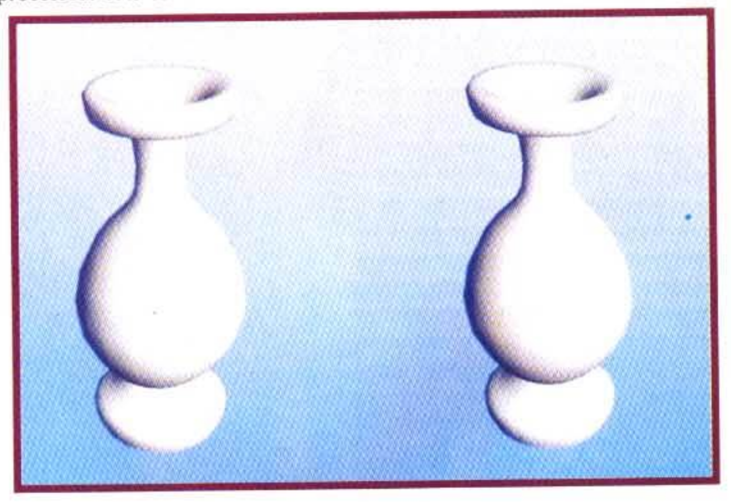
LES CARTES GR

Décidément, le monde du *PC* est en perpétuelle effervescence. Il y a à peine deux mois, je vous avais présenté un dossier sur les cartes SVGA. A ce moment-là, les cartes 24 bits (16 millions de couleurs) étaient beaucoup trop chères pour que leur achat puisse être envisagé dans une optique personnelle. Tout est changé puisque voilà trois nouvelles cartes, dont deux au moins sont à vocation grand public. Nous les avons essayées sous DOS et sous Windows.

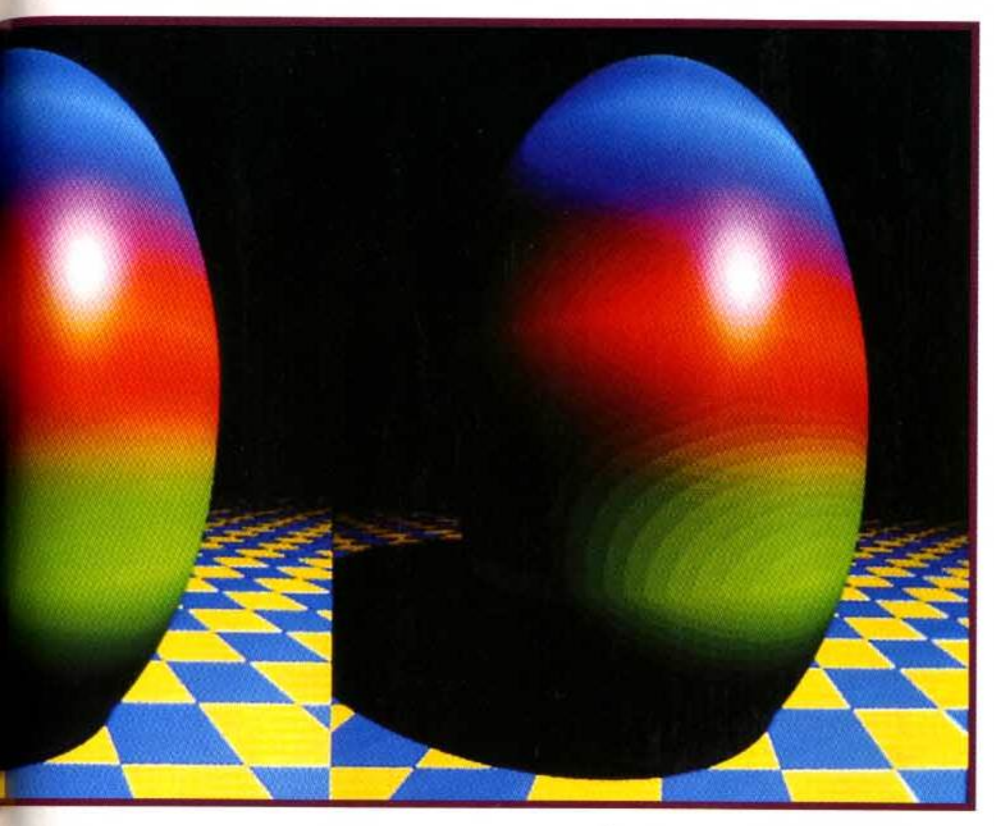


Pour des images digitalisées classiques, l'affichage 24 bits a du mal à montrer sa réelle prépondérance sur l'affichage 32.000 couleurs. En revanche, dans les images haute résolution calculées (création 3D, raytracing, mapping), le moirage de l'affichage 15 bits (32.000 couleurs) disparaît complètement en 24 bits (16 millions de couleurs) et les dégradés sont nettement plus « fluides ».

La carte Genoa (distribuée par Micro Vidéo) est la moins chère des trois (2 000 francs environ). Cette carte 16 Bits peut éventuellement être montée sur un connecteur 8 bits, au prix bien évidemment d'une dégradation des performances. A l'inverse, cette carte est aussi disponible en local bus (bus 32 bits évitant le classique goulet d'étranglement entre le processeur et la carte vidéo). La carte est fournie avec les drivers pour les principaux programmes (dont Windows 3.0 et 3.1), le programme d'installation se chargeant de tout très proprement. Différents outils vous aideront à établir la meilleure fréquence de balayage possible en fonction de votre moniteur. La carte peut délivrer du 72 Hz en haute résolution, évitant tous problèmes de scintillement (ces cartes



APHIQUES 24 BITS



sont dites « flicker free »), à condition bien entendu que le moniteur suive. Un programme de démonstration, aux superbes images, vous fera même la démonstration de l'intérêt d'une carte 16 millions de couleurs par rapport à une carte 32 000 couleurs (en fait les différences ne deviennent visibles que pour des images de synthèse aux reflets étudiés). Vous trouverez même dans le package un logiciel de présentation, Tempra, qui est loin d'être mauvais. Cette carte autorise un large éventail de palettes/résolution : 640 x 400 en 16 millions de couleurs, 800 x 600 et 64 000 couleurs, 1 024 x 768 en 256 couleurs et 1 280 x 1 024 en 16 couleurs.

La deuxième carte, Thunder & Lightning, est très particulière. Créée par Media Vision et distribuée par Ubi Soft, elle vous coûtera 3 000 francs environ. Mais pour le prix, vous aurez droit à la fois à une carte graphique 24 bits et à une carte compatible Sound Blaster 2, le tout étant réuni physiquement sur le même support. Cette carte 16 bits n'est d'ailleurs pas plus grande que les autres. Elle dispose d'une batterie impressionnante de jumpers et micro-switchs de toutes sortes, permettant une configuration matérielle aisée. Cette carte est livrée avec un grand nombre de drivers. Malheureusement, si tout a été sans problème avec les drivers Windows 3.0, les drivers Windows 3.1 n'ont pas été aussi faciles à installer. Pour tout dire, des fichiers erronés ont même remplacé les fichiers maîtres, m'obligeant du même coup à une réinstallation complète de Windows 3.1 ! Aprés cela heureusement, la carte est devenue utilisable sans problème.

La Thunder & Lighning dispose des mêmes résolutions/palettes que la précédente et des mêmes possibilités aussi de « flicker free ».

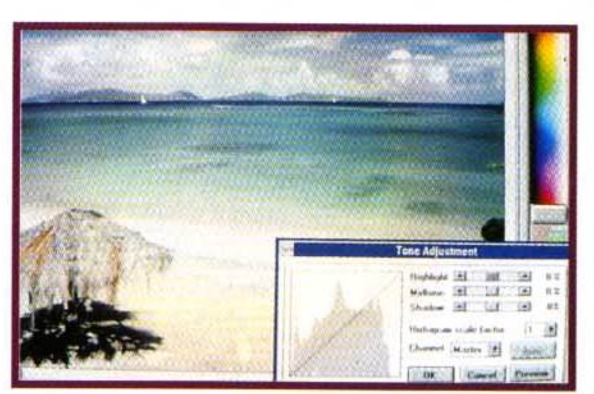
La dernière carte n'est autre que la nouvelle version de la Fahrenheit 1 280 d'Orchid. Son prix public se situe dans les 4 000 francs pour l'instant, mais les revendeurs ne devraient pas tarder à proposer les mêmes réductions que sur l'ancienne (prés de 50 % de réduction !). La carte est livrée avec différents utilitaires de tests et le programme d'installation des drivers Windows 3.0 et 3.1 n'a donné aucun signe de faiblesse. A ce propos, ce driver ne pose plus les problèmes d'incompatibilité avec QEMM386 qui étaient apparus avec la version précédente. Mais il peut y avoir des conflits d'interruption (bien signalés d'ailleurs lors de l'installation) avec des cartes fax-modem. La Farenheit n'exploite la palette étendue qu'en résolution 640 x 480, les autres résolutions « tombant » à 256 couleurs. En revanche, elle dispose comme les deux autres du mode « flicker free ».

En ce qui concerne la rapidité, les trois cartes ont des performances très similaires sous DOS. Sous Windows, les choses sont bien différentes selon que l'on travaille sur une machine « faible » (386 SX) ou puissante (486 DX). Sur un *PC* puissant, les différences restent minces, mais tournent légèrement à l'avantage de la Fahrenheit. Sur un *PC* lent, la mémoire et le processeur vidéo boosté de la Fahrenheit creusent un véritable fossé.

Le choix final se révèle finalement assez difficile, ces trois cartes étant d'un bon rapport qualité/prix. Celui qui veut s'équiper à la fois en image et en son se tournera avec raison vers la Thunder & Lightning, à condition d'installer manuellement les drivers Windows 3.1. La Farenheit conserve des avantages par sa vitesse et le sérieux de la marque. Enfin la Genoa reste une bonne carte qui profite d'un prix très honnête.

Jacques Harbonn

IMAGE PALS



En jouant sur l'échelle des valeurs, vous pouvez modifier profondément le rendu photographique de l'image. Usez et abusez du mode Preview pour juger des effets.

Tout à la fois base de données dédiée à l'image, logiciel de retouche et de conversion, module de capture d'écran et compresseur/décompresseur JPEG, *Image Pals* fera le bonheur des mordus de belles images devant gérer et retravailler leur banque.

Tous les amoureux de belles images sont un jour ou l'autre confrontés à deux épineux problèmes. En premier lieu, la multiplication des images rend souvent difficile leur recherche, les huit caractères qu'autorise le DOS pour les noms de fichier étant bien insuffisants pour cerner une image. Cette multiplicité des illustrations pose un autre problème, celui de la place occupée. Il faut savoir en effet qu'une reproduction haute

CONFIGURATION

PC 386 ou 486. Windows 3.0 indispensable (3.1 recommandée). Mémoire : 2 Mo minimaux ; 4-8 Mo recommandés pour les gros fichiers. Ecran : EGA, VGA, SVGA (recommandés pour bénéficier pleinement du mode 24 bits). Contrôle : souris (indispensable). Scanner et digitaliseur à la norme TWAIN reconnus. Disque dur : installation obligatoire ; 10 minutes ; 8 Mo.

résolution codée sur 24 bits occupe de 1 à 2 Mo.
Le programme nécessite obligatoirement Windows et tire parti des spécificités de la version 3.1. Il se compose de trois modules complémentaires.

ALBUM

La base de données Album permet de créer un véritable album photographique. Après avoir choisi la taille des « vignettes/diapos » qui composeront votre album, vous sélectionnez les images au fil des répertoires. Le sélecteur accepte les sélections multiples. Un mode automatique permet de tirer d'un répertoire tous les formats d'image reconnus. Ces formats couvrent la quasi-totalité des formats des mondes *PC* et *Mac* : TIF, EPS (Postscript Encapsulé), GIF, Targa, BMP (le format de Windows), PCX et surtout le remarquable format JPEG (voir encadré). Le soin apporté à cette miniaturisation est tel que les images les plus complexes restent toujours parfaitement identifiables. Vous aurez d'ailleurs à votre disposition plusieurs tailles de diapos (de 48 x 48 mm à 96 x 96 mm).
Cet album est loin de se limiter à une simple présentation. Un double clic gauche sur une diapo permet d'afficher l'image en plein format avec zoom éventuel (de 1/8 à 8 fois). Un clic droit en revanche révèle les caractéristiques de l'image : nom complet, taille, date de création, résolution, codage, couleur, dimension, ainsi qu'un descriptif et un label de plusieurs lignes pouvant être modifiés à volonté. Différents aides sont disponibles pour classer vos diapos : déplacement manuel ; filtrage selon différentes clés (nom, description, taille, type de données, date) ; tri par nom, extension, taille, date et bien d'autres éléments encore. La sélection multiple, alliée au saisir/poser, permet de « transporter » très facilement un lot d'images dans un autre module ou même n'importe quelle application compatible Windows 3.1. Cette sélection multiple est mise à profit aussi pour d'autres opérations : copie, effacement, déplacement et surtout conversion dans l'un des nombreux formats reconnus par le logiciel, y compris le JPEG si économique en place. Pour éviter de mélanger différents types d'images, rien ne vous empêche de créer un album spécifique à chaque genre. Ces albums pourront, soit apparaître en réduction sur le bureau de l'Album, soit même être rangés dans une bibliothèque. Citons encore l'adaptation des couleurs au « gamma » de votre moniteur, pour compenser les différences importantes qui peuvent se manifester à ce niveau.

Trois effets bien différents (mosaïque, renforcement de netteté et flou), à comparer avec l'image témoin (en bas à gauche).

ENHANCER

Passons maintenant au second module, Enhancer, destiné au traitement, à la correction, à la conversion et à la compression des images. Ces images peuvent être chargées ou provenir d'un périphérique de saisie satisfaisant à la norme TWAIN (scanner, digitaliseur, et assimilés). Un nombre impressionnant de traitements attend ces images. Certains agissent obligatoirement sur l'ensemble de l'image, d'autres peuvent ne concerner qu'un bloc préalablement sélectionné. La sélection de ces blocs est très diversifiée : rectangle classique, cercle et ovale, figure libre, et même « baguette magique » qui détecte d'elle-même les parties contiguës ayant la même tonalité.

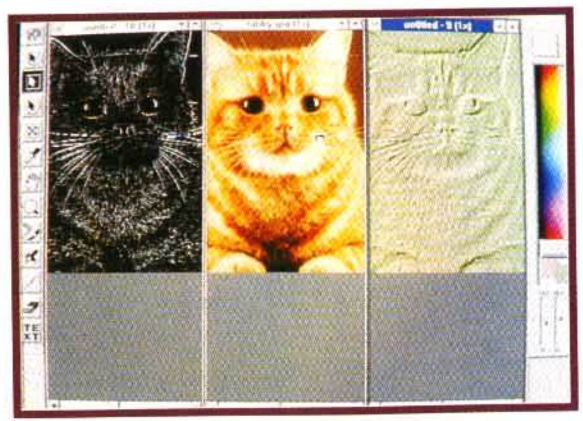


En dépit de leur taille réduite, les diapos restent parfaitement lisibles. Le programme gère parfaitement aussi les grandes différences de palette des images, ce qui est loin d'être le cas ailleurs.

EN BREF

Grâce aux différents modules d'Image Pals, vous avez toute facilité pour gérer votre bibliothèque d'images, les retoucher et les stocker sous un format économique. Un grand progrès.

Voici un aperçu de ces traitements. La superposition d'une image sur une autre, avec contrôle de la position et de la transparence, peut donner lieu à des illustrations féeriques. L'image peut être dupliquée, basculée horizontalement ou verticalement, ou subir une rotation quelconque. La résolution de l'image peut être adaptée à un nouveau périphérique (imprimante par exemple), et l'on peut, de la même manière, modifier la taille de l'image, en conservant ou non le même ratio. D'autres traitements concernent plus spécifiquement couleurs et luminosité. Vous pourrez ainsi modeler très finement la tonalité en jouant sur la courbe des gris, modifier luminosité et contraste, teintes et saturation, ou encore travailler le niveau d'ajustement. Une option utile de prévisualisation des effets évite le recours à l'Undo (disponible pour l'ensemble des traitements). L'inversion vidéo vous fournira aussi des effets spéciaux à bon compte.
D'autres traitements concernent les pixels constitutifs de l'image : antialiasing de niveau réglable, effet de flou ou au contraire renforcement de la « netteté », accentuation des contours, effet de silhouette, mosaïque et, enfin, mise en relief qui peut fournir de superbes images spectaculaires avec des sujets choisis.
La conversion effectue des transcodages d'un format à l'autre : échelle de gris, mode 16 couleurs, mode 256 couleurs et mode 16 millions de couleurs (24 bits). Ces conversions sont d'une remarquable efficacité, une image 16 millions de couleurs restant tout à fait reconnaissable en passant en 16 couleurs ou en monochrome. Un autre point très positif est la grande rapidité de travail. Certes, il faut



En deux coups de souris, votre chat se transforme en dessin à la plume ou en bas-relief.

Ces images peuvent être transférées dans l'espace de travail réservé, dans un fichier, dans le buffer ou directement confiées à l'imprimante.
D'autres paramètres, comme les touches d'activation, la forme du curseur, la source ou le délai de mise en route. Mais, surtout, le programme est capable d'effectuer automatiquement différents traitements entre le fichier capturé et le fichier restitué : ombrage ou bordure, conversion dans un mode de couleur quelconque, et changement de résolution. Cette capture très évoluée vous permet de bénéficier très facilement de la compression JPEG, qui ne s'effectue que pour des images 24 bits.
Image Pals est vraiment un très grand programme, qui rendra des services inestimables à tous ceux qui manipulent souvent des images. Le manuel, entièrement francisé par les soins de l'importateur, est clair et très détaillé. Le prix n'est certes pas à la portée de toutes les bourses, mais pourtant bien en deçà des autres programmes de ce type. Un grand programme (disquette U-Lead, distribué par Guillemot ; Prix : J)

Jacques Harbonn

encore plusieurs dizaines de secondes pour effectuer des traitements complexes sur de très grandes images en 24 bits, même sur un *PC* puissant. Mais la plupart des réponses est quasi immédiate pour des images raisonnables. Ce module dispose encore de quelques outils de dessin (pinceau, loupe, spray, gomme, inclusion de texte), sans pouvoir, pour autant, concurrencer les programmes dédiés.
Les images retravaillées peuvent ensuite être sauvegardées dans n'importe lequel des formats compatibles avec le codage couleur.

CAPTURE

Le dernier module n'est qu'un « capteur » d'écran spécifique à Windows, mais quel capteur ! Les options sont tout simplement étourdissantes et couvrent ainsi tous les besoins. La région à capturer peut être définie comme la fenêtre active, l'écran entier, la zone utilisateur, la fenêtre ou le menu sous le curseur souris, un rectangle, la fenêtre sélectionnée ou une zone très exactement spécifiée par ses coordonnées.

Le JPEG

Le format JPEG est un format de compression créé par une association de photographes. Contrairement aux autres formats de compression (ARC, LZH, LHA), il n'est pas conservateur, certaines données pouvant être perdues dans la conversion. Ce format se fonde en fait sur les limites de l'œil humain et en tire pleinement profit, les «pertes» n'étant quasiment pas visibles jusqu'à un très fort taux de compression. L'efficacité laisse sur place les autres compresseurs. Là où les meilleurs parviennent péniblement à un rapport 3/1 (trois fois moins de place occupée), le JPEG autorise des rapports allant de 10/1 à 100/1 !!! Et le plus extraordinaire, c'est que jusqu'à un facteur de 40/1, il est impossible de distinguer l'original de la copie, même en les mettant côte à côte ou en zoomant à fort grossissement. Au delà, les mosaïques constitutives de l'image commencent à apparaître mais restent encore discrètes à grossissement normal en mode 100/1 ! Les rapports ne sont pas toujours respectés pour certaines images complexes mais le gain est toujours très important, de l'ordre de 10 fois au moins pour le rapport 40/1 (une image de 1 Mo n'occupe plus que 100 Ko, ce qui est déjà un exploit !). Un autre avantage énorme de la norme JPEG est sa parfaite standardisation, tous les programmes supportant le JPEG peuvent, en effet, échanger leurs images sans problème.

EXCELLENCE ! 3

Pendant des années, l'*Amiga* a été à la traîne en ce qui concerne les traitements de texte français ou francisés. Les choses s'étaient améliorées progressivement ces derniers mois, sans pour autant satisfaire totalement à un usage « professionnel » (journaliste, mémoire ou thèse volumineux...). Avec la dernière version 3 d'*Excellence !* (le point d'exclamation n'est pas de mon fait mais celui de l'éditeur), les Amigaïstes ont enfin un outil d'écriture et de petite PAO à la mesure de leur machine.



La couleur se révèle un excellent moyen de souligner un mot ou une phrase particulière.



L'installation sur disque dur d'*Excellence ! 3* est facilitée par le petit utilitaire dédié. Cette installation sur disque dur n'est pas obligatoire. Toutefois, pour une utilisation un peu assidue, le disque dur devient un compagnon quasi indispensable.

L'écran de travail

L'écran de travail a été grandement amélioré graphiquement par rapport à la version précédente. Il adopte un « look » plus professionnel, avec icônes et barres de défilement en relief à la manière du Workbench 2.0. Quatre résolutions sont proposées : haute résolution normale ou entrelacée, mode Productivité (Worbench 2.0 uniquement) et mode A2024 avec le moniteur correspondant.
L'ergonomie de travail a été elle aussi repensée. Tout d'abord, les flèches de contrôle des ascenseurs ont été placées côte à côte, évitant les grands « coups de souris » lorsque l'on change souvent de direction à la consultation d'un document. Dans le même ordre d'idée, un petit gadget directement accessible permet de feuilleter rapidement les pages ou de se positionner directement sur l'une d'entre elles. Enfin, la règle adopte un look nouveau, qui n'est pas sans rappeler d'ailleurs celui de Winword 2.0 sur *PC*.

Les fonctions de base

Excellence ! 3, tout comme la version précédente, est multifonte, multitaille, multicolore et multidocument. Les fontes fournies sont d'une bonne variété (fontes Amiga ou Postcript : Diamond, Garnet, Helvetica, Courier, Times...). Cependant, l'éventail des tailles est un peu restreint (7 à 24 points), ce qui limite d'autant les aptitudes PAO du programme. Pour un usage « amateur », cette gamme peut cependant suffire. Les attributs sont très classiques : gras, italique, souligné, exposant, indice.
Ce qui l'est moins, c'est la possibilité de travailler en couleur. Selon les préférences choisies, le logiciel disposera de 2 à 16 couleurs. Ce dernier mode est toutefois à déconseiller si vous traitez de gros documents sur un simple *A500* ou équivalent, car il ralentit de manière importante le programme. Pour des documents de petite taille, cet inconvénient n'est plus sensible. L'intérêt d'un grand nombre

suite en page 156

FLASHBACK

Il existe des mystères dont il ne vaut mieux pas soulever le voile, de peur qu'un seul souvenir ne vous tue.













Amiga, PC, Atari, Megadrive

U.S. GOLD

CONFIDENTIELDOSSIER

Les 3615 au BANC D'ESSAI !



Pour le passionné de micro, le minitel est un outil épatant. Mais encore faut-il s'y retrouver dans la jungle des serveurs. Sans favoritisme, sans a-priori, deux spécialistes ont passé au crible tous les 3615 concernés. Quatre d'entre eux ont principalement retenu notre attention : Les serveurs télématiques des magazines, GEN4, JOYSTICK, TILT, auxquels s'ajoute R.TEL, non commercial, où se côtoient des passionnés d'informatique. Compte-rendu d'une enquête impitoyable...



Avec de l'imagination et un peu d'habitude, le minitel permet de réaliser des graphismes de qualité.Bien sur on est encore loin des résolutions atteintes actuellement par nos micros. Le dessin de ce diable serait la risée des possesseurs de cartes super VGA et autres cartes16 millions de couleurs. Cependant avec le futur minitel photo, cet écart va aller en se retrécissant. Evidemment l'amélioration des graphismes dépend des progrès en matière de vitesse de transfert sur le minitel.

Les serveurs télématiques traitant de l'informatique ludique ne sont pas légion mais couvrent assez bien l'ensemble du monde de la micro. Parmi ceux-ci, on peut distinguer différentes catégories : les messageries des magazines spécialisés, les serveurs des marques (constructeurs, éditeurs, distributeurs...) et quelques serveurs de boutiques. Comme vous le voyez, tout le petit monde des jeux vidéo cohabite dans un même endroit et n'attend plus que vous décrochiez votre téléphone et que vous composiez le fameux 3615 pour venir à sa rencontre.



L'arrivée sur le 3615 TILT. Vous êtes accueilli par une page graphique. Après cette image de présentation vous sera proposé un menu avec toutes les options possibles.

Où aller ?

Tout dépend évidemment de ce que vous recherchez. Si vous voulez tout savoir sur les derniers jeux Amiga ou si vous avez besoin d'aide pour finir Ultima Underworld, allez voir du côté des serveurs de la presse micro. Si vous voulez tout savoir sur les prochaines productions de chez Infoprose, pourquoi ne pas regarder s'ils n'ont pas un service minitel ? Si le jeu que vous cherchez depuis des mois est épuisé chez votre vendeur habituel, commandez-le à un gros distributeur et profitez de



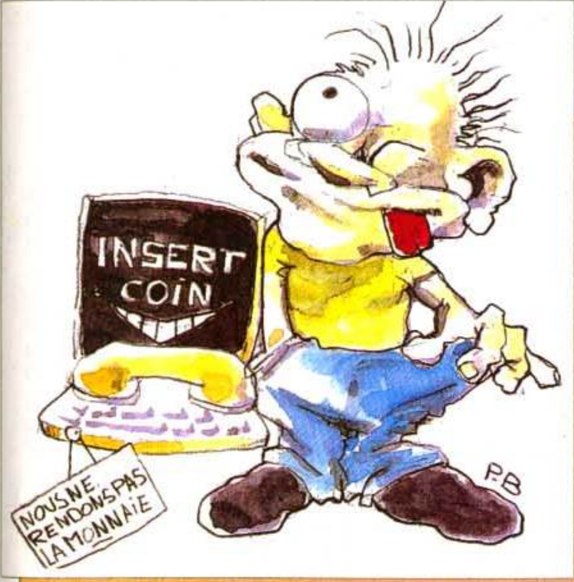
Un pseudo est souvent nécessaire pour être certifié. Il permet d'accéder à de nombreuses rubriques dont votre Boîte Aux Lettres. L'humour n'est évidemment pas prohibé.



ses éventuelles promotions. Les serveurs étant nombreux, nous avons choisi les plus intéressants (car les plus fréquentés) : GEN4 (STMAG / KONSOL), JOYSTICK (JOYPAD), R.TEL et TILT (TCPLUS). Il en existe d'autres, mais tous ne répondent pas aux critères du banc d'essai. Et certains nous ont paru insuffisant pour figurer ici. Pour vous aider dans votre démarche, suivez le guide...

Les premiers pas

Le premier acte qui scellera votre entrée dans un serveur sera sans doute le choix d'un pseudonyme et d'un mot de passe, afin d'obtenir une Boîte Aux Lettres (BAL). C'est sous



Combien ça coûte ?

Le minitel est un outil très onéreux. Il ne s'agit en aucun cas de vous inciter à perdre de l'argent, mais bel et bien de le rentabiliser en vous détaillant les différentes démarches à suivre. Le coût d'utilisation pour la majeure partie des serveurs est de 0,12F à la connexion puis de 0,99F par minute (le tarif t34). Toutefois certains serveurs ont un coût par minute plus élevé. C'est le cas de Micromania, Nintendo, France 3, Lankhor, Ubi et Microprose dont l'unité par minute est portée à 1,27F (t36). De plus, l'accès 3615 ne varie pas avec les tranches horaires de France Télécom.
Heureusement, quelques serveurs proposent des accès en 3614 (t20) ou en RTC (voir encadré). Il vous en coûtera 0,12F à la connexion et 0,36F par minute. Le plus intéressant est que le coût varie avec l'heure de la connexion. Ainsi, l'accès à un service 3614 le dimanche, vous permettra de rentabiliser votre passion télématique.
Voici les différents codes d'accès 3614 et les conditions à réunir pour se connecter :
Sur JOYSTICK, le code est le même qu'en 3615. Par contre, il vous faudra accumuler 10 crédits minimum pour que votre passe soit acceptée. C'est-à-dire que vous devez rester au moins 100 minutes en t34 pour avoir droit à 10 minutes en t20. Pour les fortunés uniquement !
Pour GEN4, il faut composer le code G4*G4. A savoir qu'une minute sur 3615 vous donne droit à une minute sur 3614. Mais vous ne pourrez pas jouer ou télécharger dans ce service. De même, certaines fonctions ne marchent pas sur les serveurs en 3614. GEN4 propose aussi un RTC en composant le 43.87.15.27. Ce réseau est situé en région parisienne, et, à la différence du minitel, il est facturé comme une conversation téléphonique. C'est donc un moyen d'accès très intéressant pour les Parisiens. La durée maximale est de 30 mn par appel.
Sur TILT, le 3614 est réservé aux sysanims et aux membres de la rédaction qui ont leurs propres codes d'accès.
Enfin, R.TEL propose certainement la meilleure solution avec ses deux services 3614. Le code à composer est R.TEL1 ou R.TEL2. Le premier est accessible à tous, sans restrictions. Le second fonctionne avec le système des minutes. A savoir qu'une minute de 3615 rapporte 4 minutes de 3614. Pour les exemples cités plus haut, il faut savoir que la priorité d'accès est donné au t34. S'il est complet, vous ne réussirez pas à vous connecter en t20.
Il existe aussi certains moyens d'abonnement au serveur. Pour y avoir droit, il faut consulter les différents animateurs et leur en faire la demande.
Pour illustrer ces données techniques, la durée moyenne pour chercher une solution de jeu et prendre des notes est de 20 minutes, ce qui correspond approximativement à 20 F. Mais n'ayez crainte, si vous vous endormez devant votre écran, votre communication sera coupée au bout de quelques minutes de non-utilisation.
En conclusion, surveillez votre facturation téléphonique et n'hésitez pas à utiliser toutes les astuces proposées dans ce dossier pour optimiser l'utilisation de votre minitel.



Sur JOYSTICK, votre machine est assignée à votre pseudo. Ainsi, le serveur ne vous donnera que les informations que vous voulez consulter.

ce nom d'emprunt, -pseudo pour les habitués-, que se feront toutes vos interventions dans le serveur, que ce soit pour dialoguer ou pour poser des questions dans les tribunes. Votre choix sera seulement limité par votre imagination, aussi l'originalité est-elle de mise !

Le mot de passe vous assure la propriété de votre pseudonyme, alors faites attention à ne pas le choisir trop évident. Vous n'apprécieriez sûrement pas que l'on vous « emprunte » votre pseudo et que l'on dise n'importe quoi en se faisant passer pour vous, n'est-ce pas ? Il est également déconseillé d'oublier son mot de passe, car, à moins de bien connaître un responsable du serveur et de pouvoir prouver que ce pseudo est effectivement le vôtre, vous devrez attendre qu'il soit éliminé.

Le minitel du Père Noël

Le foisonnement d'informations sur minitel n'est pas l'exclusivité des rubriques Dialogue ou des Forums (lieux d'échange texte-graphique). En effet, la majeure partie des serveurs ont une rubrique de Petites Annonces. Si vous n'avez pas trouvé votre bonheur dans un magazine (surtout dans cette période de Noël) le minitel peut vous aider. Le fichier contient pas moins de trois cents annonces en moyenne, auxquelles une trentaine s'ajoute quotidiennement. L'avantage du minitel pour ce genre de services est que les annonces sont enregistrées immédiatement (il n'y a donc pas de délai d'attente). De plus, des responsables du serveur les vérifient et les valident chaque soir. Tout ça pour dire que le minitel offre des avantages très intéressants et insoupçonnés ! Alors n'hésitez pas à écrire ou consulter les bonnes rubriques. Et si vous avez passé l'âge d'écrire une lettre au Père Noël, pensez aux messages sur minitel... Ça c'est l'avenir pour déposer sa liste de cadeaux !

Mais keski di ?

Vous venez de pénétrer dans le monde du minitel, et des personnages aux noms étranges ne cessent de vous interpeller dans un curieux langage. En effet, les impératifs propres au minitel ont contribué à l'usage de nombreuses abréviations entre les utilisateurs assidus. Bien sûr, il n'existe aucun dictionnaire, aucune règle définissant ce langage. Mais pour vous aider à faire vos premiers pas sur les différents serveurs et communiquer rapidement avec vos correspondants voici quelques exemples (et traductions) de diverses expressions que nous avons rencontrées lors de notre enquête :

« ki t toi ? : nous n'avons pas l'honneur d'avoir été présentés.

c pa ma fot : je n'y suis pour rien !

vien en dia : suis-moi en rubrique Dialogue.

rien de 9 ds ta BAL : rien de neuf dans ta Boîte Aux Lettres.

bye a+ : au plaisir de te revoir...

t sysanim ou sysop ? : es-tu animateur ou opérateur du serveur ?

lus : bonjour chez vous !

slt. t oqp ? : peux-tu m'accorder quelques instants ?

ta koi kom bekan ? : quelle machine possèdes-tu ? »

Vous l'avez compris, rien de plus efficace que l'écriture phonétique et les abréviations à outrance pour économiser des caractères, et donc gagner un temps précieux. En effet le vieux dicton « le temps c'est de l'argent » n'a jamais connu meilleure illustration que le minitel. Les minitélistes auraient-ils réussi à réformer l'orthographe ?

En effet, si au bout d'un certain temps (dépendant généralement de votre ancienneté) vous ne vous manifestez plus sur un serveur, votre BAL y sera effacée.

Des serveurs comme R.TEL ne vous demandent pas tout de suite votre mot de passe.





Le sommaire permet d'accéder aux différentes rubriques. C'est la page centrale des serveurs. Pour y revenir, tapez la touche Sommaire.Un sommaire un peu brouillon mais doté d'une animation amusante. Comme on le constate, les couleurs sont destinées aux minitels noir et blanc (où elles apparaissent sous formes de teintes de gris).

Celui-ci vous sera réclamé lors de l'ouverture d'une boîte aux lettres ou si vous désirez avoir accès à l'ensemble des services. Cela permet d'éviter la création de nombreuses BALs qui encombreraient le serveur et apporte un gain de temps à ceux qui « ne font que passer ». Sur TILT, un pseudo est nécessaire pour les jeux, le dialogue et la correspondance en général, mais pas pour consulter les rubriques. Sur JOYSTICK, on vous demandera aussi d'indiquer les machines que vous possédez afin de gagner du temps par la suite.

Après ces quelques formalités, vous voilà introduit dans le serveur. A ce moment, un menu vous indique les options proposées. Voici le détail des principales rubriques et le chemin à suivre pour utiliser, au mieux, chaque serveur.

La convivialité

Un point très important pour juger de la qualité d'un serveur est sans aucun doute la convivialité. Primordial : l'existence ou non de raccourcis pour les commandes permettant d'accéder aux différents services du serveur. Ces instructions sont précédées du caractère «*». Par exemple, en tapant *BAL puis Envoi vous vous retrouverez sous le menu propre aux BALs. Des commandes telles que *MOI sur GEN4 ou *STAT sur R.TEL vous donneront des statistiques sur votre compte (nombre d'appels, temps de connexion...). L'ensemble de ces commandes est généralement décrit dans le guide (essayez la touche Guide sur le menu principal). Sur ce critère de convivialité, on peut accorder une bonne note à R.TEL pour un guide très complet, ainsi qu'à JOYSTICK et GEN4 pour leurs pages interruptibles (c'est-à-dire que vous n'avez pas à attendre la fin de l'affichage d'une page écran pour passer à la suivante). Autre commande utile, la fonction télégramme qui est souvent formulée comme suit : *TEL Pseudo,Message ou *T Pseudo,Message ou encore *S Pseudo,Message. Elle permet d'envoyer un message à un connecté sur la ligne supérieure de l'écran. Il faut cependant savoir que sur R.TEL, certaines de ces fonctions nécessitent la possession de nombreuses minutes de connexion, ce qui favorise les habitués du serveur.

VERDICT : R.TEL propose une interface plutôt réussie bien que les novices n'aient pas



Commencez toujours par créer votre Boîte Aux Lettres et le répondeur qui l'accompagne.

accès à toutes les commandes. JOYSTICK et GEN4 sont également attrayants car rapides. TILT pêche par un guide peu complet et une certaine lenteur.

Les Boîtes Aux Lettres (BAL)

Après vous être identifié, une boîte ou BAL vous est maintenant assignée. Grâce à elle, vous pouvez recevoir et envoyer des messages 24h/24h. Le serveur vous indique si vous avez reçu du courrier lors de la connexion (R.TEL) ou lorsque vous sélectionnez le menu propre aux BALs. Le principe diffère très peu d'un serveur à l'autre. Vous avez la possibilité de lire vos messages. Ceux-ci contiennent un en-tête mentionnant le nom de l'expéditeur, ou plus exactement son pseudo, et la date. Vous pouvez y répondre directement ou les effacer. Evidemment, il est aussi possible d'écrire un message à une ou plusieurs personnes (sur R.TEL). Un annuaire permet de consulter la liste de tous les pseudos répertoriés sur le serveur. De plus, vous pouvez rédiger un répondeur qui accueillera tous ceux qui vous contacteront.

VERDICT : voilà l'un des services les plus intéressants,et pour lequel il est difficile de départager les différents serveurs. C'est à vous de décider celui qui aura votre faveur, en fonction des contacts que vous ferez.

La liste des connectés apparaît en rubrique Dialogue. Pour discuter avec quelqu'un, tapez son numéro puis votre message.

Le dialogue

Les BALs se révèlent très utiles pour correspondre, mais elles ne permettent pas de discuter en temps réel avec les autres personnes présentes. Un service commun à tous les 3615 traités ici, remplit cette fonction, il s'agit de Dialogue ou Contact. En choisissant cette option, vous aurez une liste des connectés auxquels sont associés des numéros. A part sur TILT, il est également indiqué l'endroit où se trouve la personne (par exemple BAL, si elle se trouve en rubrique boîtes aux lettres ou DIA, si elle est en dialogue). De plus, JOYSTICK et GEN4 réactualisent constamment la liste en fonction des entrées, des sorties et des déplacements des connectés sans que vous ayez à toucher à votre minitel. Cela se révèle très agréable à l'usage. GEN4 fait même encore mieux, en affichant en surbrillance, blanc sur gris, les pseudos qui sont actuellement en rubrique dialogue.

Après avoir pris connaissance de la liste, vous n'avez plus qu'à entrer le numéro de la personne qui vous intéresse et lui écrire un message de quelques lignes. Inversement, un commentaire en haut de l'écran et parfois un bip sonore vous signalent que l'on vous a envoyé un message. Il vous suffit alors d'appuyer sur Envoi pour y répondre. Lors d'un dialogue prolongé, en plus du message de votre interlocuteur, vous verrez aussi celui que vous lui avez envoyé précédemment. Encore un plus pour JOYSTICK et GEN4 qui vous rappellent en permanence le nombre de messages émis et reçus.

Si vous recevez un appel alors que vous n'êtes pas en Dialogue, vous aurez la possibilité de répondre en tapant ** puis Envoi sur GEN4 et JOYSTICK, * puis Envoi sur R.TEL. Sur TILT, vous serez obligé de revenir en rubrique Dialogue, par un *DIA peu pratique, puis de taper Envoi.

VERDICT : GEN4 et JOYSTICK offrent sans conteste la meilleure ergonomie au niveau du dialogue alors que TILT manque un peu de souplesse. Le dialogue reste une des rubriques les plus intéressantes sur 3615.

Piratage : à l'abordage !

Il serait malhonnête de prétendre que le minitel ne cache aucune pratique illégale. En effet, quoi de plus facile que de pouvoir discuter tout en préservant son anonymat, et ainsi se procurer les derniers jeux pirates (les dernières news) ? Rappelons que le piratage est formellelement interdit et passible de peines de prison. Les serveurs en sont tous conscients et luttent contre ce fléau dans la mesure de leurs moyens. Malheureusement, plus le nombre d'utilisateurs est important et plus il devient difficile de vérifier les conversations mal intentionnées. Voilà pourquoi les serveurs qui souffrent le plus de ce mal sont ceux qui accueillent le plus de monde. Voici ceux où nous avons pu rentrer en contact avec des pirates occasionnels ou de vrais « cartels du crack » tout en ayant une approche de novice.

R.TEL est le serveur le plus touché. En effet, sur dix contacts, sept personnes ont répondu favorablement à nos sollicitations. En 10 minutes, nous avions déjà trois utilitaires et trois jeux sur *PC*, quatre nouveautés sur*Amiga* et une proposition d'abonnement pour le moins curieuse. En voici un extrait : «- ok ok. combien pour un jeu récent ? »

- les jeux ont maxi 1 semaine. on t'appelle chaque semaine pour que tu choisisse et on envoi les paquet en colissimo tous les lundis :12f par disquette ».

Dans ce monde de débauche, JOYSTICK n'est pas épargné. Nous avons eu l'embarras du choix quant aux moyens de livraisons : vente, échange, par courrier, par téléphone et même une liste de jeux complète en BAL. On n'en demandait pas tant ! En tout, six réponses positives sur dix contacts.

Sur 3615 GEN4, le taux de « réussite » a été de 4/10. La palme de l'intégrité rev ient à TILT, où seule une personne a accepté de nous copier *Might and Magic III*.

En conclusion, le minitel est un vecteur privilégié pour le piratage. Espérons que la vigilance croissante des responsables télématiques empêchera la recrudescence de tel dialogue :

«- tes sur ?demander une copie a un sysop ??

- Tssss...

- Tu te crois chez les Martiens ?

- Je le connais bien, il te fera la copie. ».

A qui se fier sur 3615

Le minitel autorise une grande liberté d'expression. Mais cela entraîne parfois certains excès. Rappelons que les insultes, les propos racistes et le « racolage » (se rendre sur un serveur pour suggérer à ses utilisateurs d'aller ailleurs) sont interdits. C'est le rôle des sysanims et des sysops de veiller au respect de la législation. Afin de vérifier l'intégrité et le sérieux des serveurs, nous nous sommes fait passés pour de grossiers personnages en écrivant des insultes au milieu des messages consultables par tous (en rubrique Solutions) et en intervenant dans les discussions (en rubrique Dialogue) pour injurier ou racoler les connectés. Pour retirer nos messages innommables de leurs zones publiques, les plus rapides ont été JOYSTICK (3 heures plus tard) et TILT (6 heures plus tard). Sur R.TEL, ce genre de discours est rare car seuls ceux qui se sont connectés durant au moins 450 minutes peuvent s'exprimer dans ces rubriques. Sur les autres serveurs, les messages étaient toujours là, 48 heures après !
Pour le filtrage des dialogues insultants ou racoleurs, les serveurs les plus efficaces ont été GEN4 (déconnectés en 20 mn), R.TEL (déconnectés et décertifiés en 30 mn) et TILT (35 mn). Les autres serveurs n'ont pas semblé pressés de mettre fin à nos élucubrations, car il leur a fallu entre une et deux heures pour s'apercevoir de notre présence indésirable. Notons que sur TILT les pseudos débiles sont rares. Ça repose !

Les salons

Comme leur nom l'indique, c'est dans les salons qu'ont lieu les discussions en groupe. Le nombre de personnes pouvant occuper un même salon varie de 2 à 8 pour la plupart des serveurs. A l'écran, chaque personne est représentée par son pseudo ou un logo de son choix et par quelques lignes où viennent s'inscrire ses interventions. Dès que vous validez une ligne avec Envoi, celle-ci apparaît à l'écran pour tous les participants. On se rapproche ainsi d'une véritable discussion orale. C'est dans les salons que le vocabulaire propre au minitel prend toute son importance. En effet, il faut être à même de pouvoir répondre rapidement à ses interlocuteurs et si vous voulez vous adresser à l'un d'eux en particulier, utilisez les caractères flèches haut et bas (accessibles avec Shift 0 et Ctrl #) pour le désigner.
Sur R.TEL tous les salons sont à thèmes, c'est-à-dire qu'ils sont rattachés à une rubrique précise, par exemple vous trouverez un salon Amiga ou un salon Aventures. De plus, si vous désirez discuter avec quelques personnes sans que d'autres rejoignent votre salon, utilisez les salons privés. Il suffit de convenir d'un nom de salon connu de vous seuls, par exemple *SAL TOTO, et les connectés sauront que vous êtes en privé sans voir le nom du salon.
GEN4 et JOYSTICK proposent des salons publics et privés accessibles de la même manière que sur R.TEL.
Sur TILT il faut vous placer en mode dialogue, puis taper le nom du salon où vous désirez vous rendre. Malheureusement, cette procédure n'est pas du tout expliquée dans le guide.

VERDICT : R.TEL prend l'avantage avec ses nombreux salons thématiques et privés, d'autant plus que ceux des autres serveurs semblent très peu fréquentés.

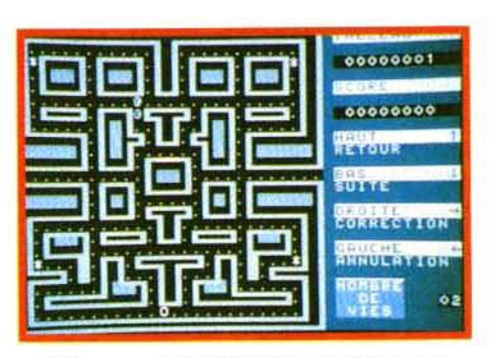
Les jeux

Dans ce domaine, le minitel ne peut soutenir la comparaison avec un micro-ordinateur. En effet la vitesse de transmission, et les capacités graphiques sont beaucoup trop faibles pour pouvoir supporter des jeux dignes de ce nom. De plus, la possibilité de jouer à plusieurs est rarement exploitée, à part sur GEN4. Et si certains de ces jeux vous font miroiter des cadeaux sublimes, sachez que pour espérer gagner un prix, il vous faudra passer des heures sur votre minitel. L'argent dépensé pour gagner un lot correspond souvent au prix d'achat du cadeau en question ! Malgré quelques longs essais, nous n'avons rien gagné.

VERDICT : les jeux, techniquement très dépassés, sont surtout un moyen pour les serveurs de gagner facilement de l'argent. Ne vous faites pas piéger trop longtemps en espérant remporter un quelconque prix.



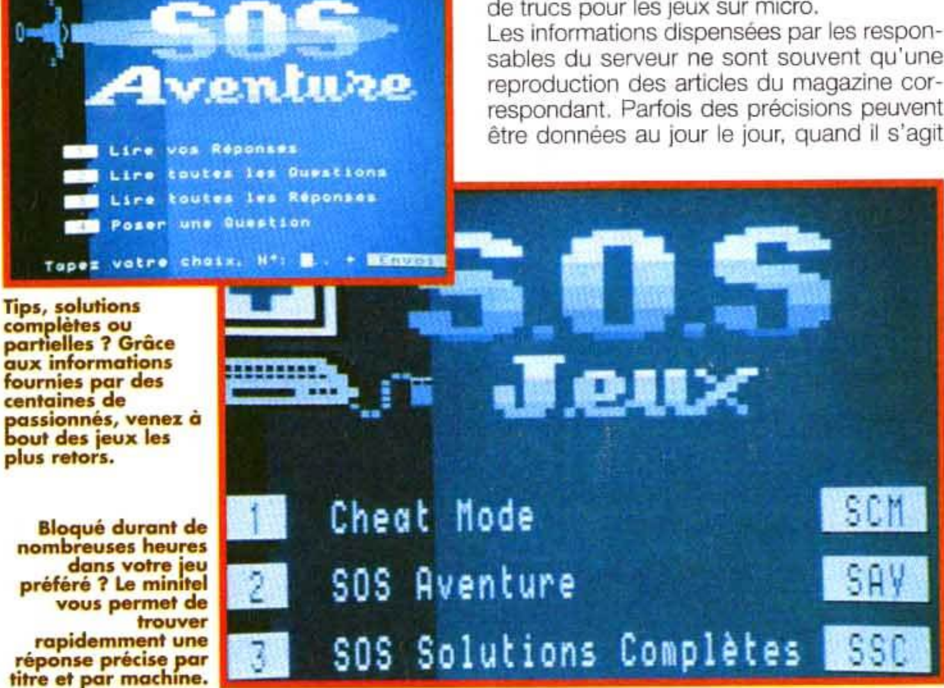
Faites votre choix dans la liste proposée. Rien ne va plus, les jeux sont faits ...



Même sur minitel, vous pourrez jouer au célèbrissime PacMan.

Les infos

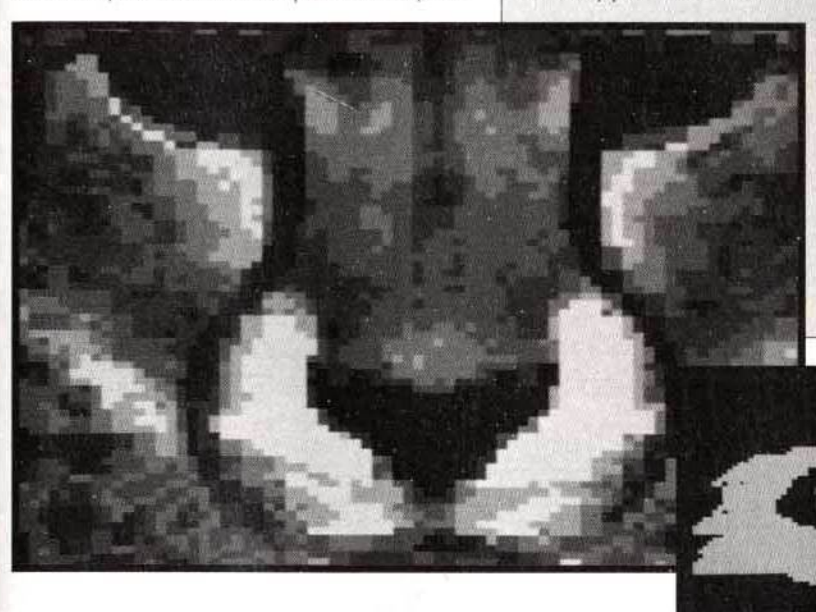
Un autre atout du minitel : permettre à tous de s'exprimer en public. Sur les messageries dépendant d'une revue, on trouve souvent des articles ou des extraits du magazine. Il existe aussi des clubs, des tribunes où tout le monde peut laisser des messages, poser des questions ou donner des infos. Enfin, les serveurs liés à la presse spécialisée proposent de véritables « bases de données interactives » où sont répertoriés bon nombre de solutions ou de trucs pour les jeux sur micro.
Les informations dispensées par les responsables du serveur ne sont souvent qu'une reproduction des articles du magazine correspondant. Parfois des précisions peuvent être données au jour le jour, quand il s'agit



Tips, solutions complètes ou partielles ? Grâce aux informations fournies par des centaines de passionnés, venez à bout des jeux les plus retors.

Bloqué durant de nombreuses heures dans votre jeu préféré ? Le minitel vous permet de trouver rapidemment une réponse précise par titre et par machine.

de sujets brûlants, par exemple à propos du *Falcon*. Si vous possédez déjà le journal en question, inutile donc de vous attarder à la lecture de ces infos, à part pour les plus récentes d'entre elles.
Par contre les clubs et les rubriques permettent l'échange d'informations entre les usagers et sont, de ce fait, beaucoup plus vivants. Ces services peuvent être apparentés à des BALs publiques où chacun peut aller lire les messages. On distingue les rubriques qui regroupent les thèmes les plus importants (par exemple la rubrique *PC*), et les clubs (ou sectes sur GEN4) qui traitent de sujets plus précis (par exemple le GFA). Généralement les rubriques sont tenues par des responsables du serveur alors que les clubs sont à la charge d'un usager. Sur R.TEL il faut connaître le mot de passe du club (il suffit la plupart du temps de le demander) et il faut posséder au moins 450 minutes pour pouvoir intervenir dans les rubriques, c'est-à-dire avoir utilisé ce serveur durant 450 minutes avec votre pseudo.
Les rubriques traitent aussi de thèmes tels que les jeux de rôles, la musique ou le cinéma. On y trouve même des graphismes étonnants, voire des digitalisations (la photo des sysanims, par exemple). Une rubrique liée aux démos permet aux passionnés de se renseigner sur les dernières créations ou même de parler de leurs propres œuvres. Dans ce domaine, R.TEL se distingue une fois de plus par sa grande activité, surtout à travers des clubs tel que le club DEMO (code DEMO). Les petites annonces ont, elles aussi, droit à leur propre rubrique sur GEN4 et sur TILT. Ailleurs, il faut consulter les rubriques correspondant à chaque machine pour les trouver.
Enfin, pour tous les dingues de jeux micros, il existe des rubriques dédiées. Les solutions et les trucs des lecteurs et de la rédaction y sont répertoriés et accessibles à tous. Faire une comparaison entre les différents serveurs n'est pas chose facile, car les solutions peuvent être classées par jeu, par machine, ou par ordre chronologique. Une chose, cependant, est sûre : n'espérez pas que tous les trucs que vous trouverez dans ces rubriques se révéleront exacts. En effet, cela dépend du sérieux des usagers qui écrivent.
Pour ce qui est des solutions complètes de jeux d'aventures, TILT semble le mieux placé avec une grande participation des usagers. Essayez la commande *SOS et vous aurez le choix entre les SOS Aventures (*SAV), les SOS Solutions Complètes (*SSC) et les Cheat Mode (*SCM). Vous n'aurez alors qu'à entrer le nom du jeu qui vous intéresse, avec, en plus, la possibilité d'utiliser des abréviations (par exemple si vous tapez *BL vous aurez tous les jeux commençant par ces lettres comme *BLack Crypt* ou *Blues Brothers*). Un autre atout pour TILT réside dans son catalogue de jeux où vous sont données les notes obtenues par ceux-ci.

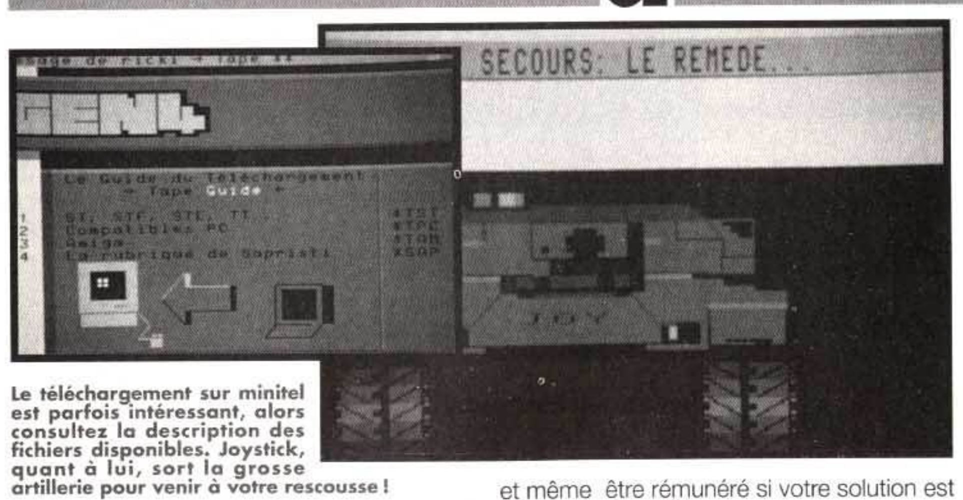


Les différents modèles

La gamme des minitels est très étendue. Du simple au portable, en passant par l'affichage 80 colonnes, avec téléphone intégré ou non, le principe reste identique. L'utilisateur préférera un modèle plutôt qu'un autre :
Le minitel 1 ou 1B est le classique par excellence. Il est fonctionnel et gratuit.
Le minitel 2 offre la possibilité de composer les numéros d'appel Télétel sur le clavier. Il peut mémoriser jusqu'à dix numéros et est protégé par un mot de passe. Le coût de location est de 20F/mois.
Le minitel 10 est aussi simple à utiliser qu'un minitel 1, mais intègre en plus un combiné téléphonique. Il est loué pour 65F/mois.
Le minitel 12 est le modèle haut de gamme. Téléphone et minitel à la fois, il permet l'affichage en 80 colonnes, contient un répertoire de 51 numéros et est protégé par un mot de passe. France Télécom le propose pour 85F/mois.
Ajoutons à cette liste le minitel 5 qui est le modèle portable de la gamme. Petit format, écran rabattable, répertoire, et autonomie de 2h 30, c'est l'outil idéal des hommes d'affaires. Son prix de location est de 273F/mois.
Pour tous ces modèles, la qualité du clavier est proportionnelle au prix. Il est regrettable que le minitel couleur n'ait pas su être exploité à temps par les différents serveurs , car il a été retiré de la circulation.
Différentes options et évolutions existent. On peut citer, par exemple, le Lecam (lecteur de carte à mémoire), des imprimantes spécifiques au minitel et aussi le projet d'un minitel « rapide ».
Pour toute information, consultez une agence Télécom ou composez le 14.

Le minitel créatif

Si, pour vous, un ordinateur est plus qu'un merveilleux instrument de jeux, et si vous rêvez de création, de démos, de jeux ou d'utilitaires, le minitel peut vous apporter quelque chose. En effet si vous avez besoin de conseils techniques ou de vous tenir au courant des dernières astuces de programmation, il existe plusieurs serveurs à même de répondre à vos attentes.
Bien sûr, les meilleurs dans ce domaine sont les plus fréquentés et c'est pour cela que nous vous conseillerons, en premier lieu, de vous tourner vers R.TEL, à la fois dans les rubriques dédiées à votre ordinateur (*ST, Amiga, PC, Amstrad, Mac, etc.*) et dans les rubriques sur les langages (C, 68000, 80x86, Pascal,...) et les systèmes d'exploitation (Windows, MS-DOS, UNIX). Toujours sur R.TEL, il existe plusieurs clubs qui s'intéressent à ce sujet, comme les clubs optimisation (code : asm), démo (code : demo) et même un club Falcon (code : atari) pour ceux qui voudraient prendre de l'avance. D'autres serveurs proposent des services équivalents (sur STMAG, les programmeurs ST se retrouvent en très bonne compagnie).



Le téléchargement sur minitel est parfois intéressant, alors consultez la description des fichiers disponibles. Joystick, quant à lui, sort la grosse artillerie pour venir à votre rescousse !

GEN4 propose aussi bon nombre de possibilités : Tout d'abord *AVE qui vous permettra de consulter les solutions de jeux d'aventures, soit en cherchant une solution complète grâce à *SOL qui vous donne accès à une base de données regroupant tous les jeux (là encore il vous suffit d'indiquer les premières lettres du jeu), soit en parcourant la rubrique *FOU où interviennent les connectés. Ils formulent une question qui est consultable par tous et à laquelle n'importe qui peut répondre. L'affichage des solutions se fait en mode 80 colonnes et la lecture y gagne énormément. Ensuite la rubrique Trucs et Astuces (*AST) qui comprend de même une liste de jeux, et une tribune. Ces tribunes sont très fréquentées, mais il faut savoir que les messages sont souvent des questions.

Sur JOYSTICK, on retrouve des rubriques similaires. Après un *POK vous pourrez accéder à une liste de trucs classés par machines. Encore une fois, la recherche est simplifiée par la possibilité de taper les premières lettres du nom du jeu. La sélection par ordinateur est également très pratique. La rubrique *SOS regroupe les solutions et son interface est identique. Vous pouvez gagner des crédits et même être rémunéré si votre solution est retenue puis publiée.

Sur R.TEL seule une rubrique s'intéresse en particulier aux jeux, il s'agit de *SOL. Le nombre d'interventions reste très limité.

VERDICT : pour avoir la solution d'un jeu d'aventure, penchez-vous du côté de TILT (grand choix) et de GEN4 (bonne réalisation). Pour les trucs sur les jeux (vies infinies et autres cheat mode) JOYSTICK propose un large éventail, TILT et GEN4 ne sont pas très loin derrière. R.TEL, quant à lui, est très pauvre dans ce domaine.

Le téléchargement

Si vous possédez un câble reliant votre minitel et votre ordinateur, GEN4, JOYSTICK et TILT vous permettent de charger des fichiers de domaine public à partir d'une base de données. Vous pouvez vous procurer le câble et le logiciel permettant de télécharger en le commandant aux serveurs (environ 100 francs). Les fichiers que vous pourrez ainsi acquérir sont de toute nature : utilitaires, jeux, images... Le principal défaut de ce système est sans nul doute la lenteur du chargement (entre 10 et 50 minutes pour un fichier de taille réduite) et, par là même, son coût très élevé. Qui plus est, les programmes téléchargés se révèlent bien souvent sans grand intérêt.

VERDICT : le téléchargement est un mode de transfert de données intéressant mais le minitel est trop lent pour exploiter efficacement cette possibilité. Investissez plutôt dans un modem !

Le dialogue avec les journalistes

GEN4, JOYSTICK et TILT offrent la possibilité de poser des questions aux membres de leurs rédactions respectives. Malheureusement, il semble que très peu de ces journalistes se donnent la peine de répondre aux messages qu'on leur laisse. En effet, après plus d'un mois d'attente, certaines réponses ne nous sont toujours pas parvenues. Seules les personnes directement responsables du service télématique se préoccupent des messages qu'on peut leur laisser. Et, sur tous ces serveurs, parmi les journalistes, seuls Moulinex, sur JOYSTICK, et Dogue de Mauve, sur TILT, se sont préoccupés des messages qu'on leur avait laissés et ont répondu à nos questions.

VERDICT : vous pouvez toujours essayer d'écrire à vos journalistes préférés, mais n'espérez pas qu'ils vous répondent à tous les coups. Ils ont tellement de travail...

RTC : les micro-serveurs

Ces initiales ne sont pas les codes d'accès à un serveur. Le RTC (Réseau Téléphonique Commuté) est un réseau mis en place par un particulier ou un serveur fonctionnant par ligne téléphonique directe (on ne passe pas par le 3615). La principale différence avec un serveur classique est que l'accès est limité à 8 voies, c'est-à-dire que seules huit personnes peuvent se connecter en même temps. Ce faible nombre de connectés permet à l'ordinateur qui gère le tout (bien souvent un *PC*) de travailler plus rapidement que le minitel classique. Créé par des passionnés bénévoles, les RTC sont plus sympathiques que les services Télétel. Renseignez-vous car certains serveurs 3615 disposent aussi d'une ligne RTC en Ile-de-France, plus rentable si vous habitez la région parisienne (le prix est celui d'une conversation téléphonique).

	TILT	R.TEL	JOYSTICK	GEN4/ST MAG
RAPIDITÉ	13	18	13	15
INFORMATION	16	11	18	13
FREQUENTATION	12	19	15	16
DIALOGUE	13	16	18	19
SERIEUX	17	11	15	9
REDACTION	6	–	5	1
JEUX	14	10	12	15
SOLUCES COMPLETES	18	4	13	15
SOS AVENTURES	15	5	15	17
CHEAT MODE	12	5	17	15
RUB .ST	6	18	8	17
RUB.AMIGA	7	16	5	7
RUB.PC	9	20	8	11
RUB.CONSOLES	TCPLUS	–	JOYPAD	KONSOL
RUB.CPC	3	9	5	–
RUB.MAC	–	12	–	2
RUB.C64	2	5	–	–

Pour mieux visualiser les avantages de chaque serveur, nous avons étudié pendant un mois à une période donnée (septembre 1992) les différents serveurs. Nous avons regroupé les informations issues de cette enquête sous forme d'un tableau récapitulatif. Ces notes sur 20 prennent en compte différents paramètres. Ainsi, la rubrique Solutions Complètes (par exemple) prend en compte la quantité, la qualité et la nouveauté des informations. L'intérêt primordial de ces notes est de faciliter vos accès 3615 et non de juger précisemment les serveurs. Alors, à vous de jouer !

Les professionnels

D'autres professionnels de la micro-informatique ludique sont également présents sur minitel, il s'agit des maisons d'édition ou de distribution et des boutiques. Les tarifs

3D CONSTRUCTION KIT 2.0™

A VIRTUAL REALITY PRODUCT

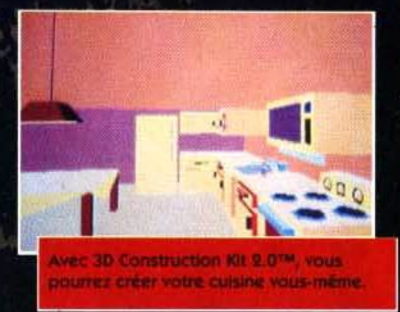

Construisez la maison de vos rêves et survolez-la.

Si vous êtes de ceux qui aiment aller toujours plus loin, ce produit est pour vous.

Bienvenue dans le monde de 3D Construction Kit 2.0™ où le réalisme virtuel devient réalité.

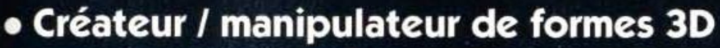
3D Construction Kit 2.0™ est le seul progiciel de réalité virtuelle disponible sur ordinateur individuel.

Il offre une grande gamme d'options telles que :


Avec 3D Construction Kit 2.0™, vous pourrez créer votre cuisine vous-même.


Le tableau des commandes de création est constitué d'icônes et se contrôle à la souris. Pas de programmation compliquée, nous l'avons fait pour vous.


Une fois que vous aurez conçu votre objet, vous pourrez le colorier à votre gré grâce à une large palette de couleurs.



- **Créateur / manipulateur de formes 3D**
- **Manipulateur d'effets sonores**
- **Fonction de conception de jeu**
- **Option impression d'écran**
- **Programmeur d'animation**
- **Fonction de relecture (genre magnétoscope)**
- **Bibliothèque artistique avec catalogue couleur**


Dessinez des voitures, des personnages et même des éléphants. Vous pourrez animer vos créations et apporter plus de réalisme à l'environnement que vous avez choisi.



Nous savons combien il est rageant d'acheter un logiciel et d'avoir à «s'avaler» un énorme manuel d'instructions avant de pouvoir s'en servir. C'est pourquoi nous avons inclu une vidéo d'instructions pour vous donner un avant-goût du contenu de 3D Construction Kit 2.0™ ; cette cassette vidéo vous montrera comment créer, manipuler, relier les objets, dessiner des paysages et même créer votre propre jeu. Vous aurez aussi un aperçu des résultats fantastiques que vous pourrez obtenir avec un peu de pratique.


Créez votre propre ville et explorez-la. N'oubliez pas que 3D Construction Kit 2.0™ comprend une base de données avec de nombreux objets pré-dessinés pour que vous ne soyez jamais en panne d'idées...



Distribué par UBI SOFT 28, rue Armand Carrel 93100 Montreuil sous Bois. Disponible sur ST/AG/PC en version française intégrale.

incentive
The Award Winners



Chez Infogrames, une page d'accueil sympathique, dont l'affichage rapide vous permet de gagner du temps. Vous y trouverez toutes les infos sur leur dernière production Alone in the Dark.

Certaines boutiques vous proposent leurs services sur minitel. Avec le 3615 code MICROMANIA, vous pouvez commander des jeux par correspondance. Le temps de livraison n'est pas précisé.

pratiqués par ces serveurs sont plus élevés que ceux des messageries (1,27 franc /minute au lieu de 0,99 franc / minute) et leur intérêt est beaucoup plus limité. Ils proposent cependant quelques services intéressants comme les questions aux créateurs de jeux ou la vente par correspondance.

Les éditeurs

Les éditeurs et les distributeurs ne possèdent pas tous, leur propre serveur. Voici ceux sur lesquels nous avons enquêté : ATARI, COKTEL, INFOGRAMES, LANKHOR, MICROIDS, MICROPROSE, SILMARILS, TITUS, UBI.

Sur chacun de ces 3615, vous trouverez une liste des jeux de la marque accompagnés d'une brève description dans le plus pur style des jaquettes de ces mêmes jeux, avec parfois quelques citations élogieuses extraites de revues. Les marques peuvent ainsi faire de la promotion pour leurs produits, et, éventuellement, informer de la sortie ou de la préparation de leurs nouveautés.

Des indices sur les jeux sont mis à la disposition des usagers, mais ils sont rarement aussi complets que ceux que l'on peut trouver dans les messageries vues précédemment.

Il existe aussi la possibilité de gagner à des jeux récompensés par différents prix (généralement un logiciel de la maison d'édition), et aussi de consulter une présentation de l'équipe (graphistes, développeurs, ...).

Tous ces serveurs proposent un service de BALs, mais en fait, la correspondance avec d'autres minitélistes est totalement marginale. L'intérêt réside plutôt dans le fait de pouvoir poser des questions aux concepteurs de jeux, votre BAL vous permettant alors de lire les réponses. Comme pour le dialogue avec les journalistes, essayons de déterminer les plus sérieux d'entre eux. Une bonne surprise nous attend : sur les huit serveurs impliqués, quatre nous ont répondu. La palme revient à MICROPROSE et INFOGRAMES qui nous ont renvoyés des messages en moins de 24 heures. Ensuite viennent COKTEL en 5 jours et LANKHOR en 3 semaines. Les réponses sont intéressantes, surtout si l'on pose des questions un peu techniques (c'est impossible avec MICROPROSE, les concepteurs de jeux ne résidant pas en France).

SILMARILS propose même de vous faire éditer. Il suffit pour cela de leur laisser des renseignements sur votre projet ou sur vos qualifications, vous aurez alors droit à quelques conseils sur les démarches à suivre.

Verdict : Ces serveurs sont utiles pour avoir des informations sur les jeux actuels ou en projet, mais leur intérêt est limité. Si vous cherchez une place en tant que program9meur, graphiste ou musicien, laissez votre CV aux responsables du serveur.

Les boutiques

Les serveurs de magasins spécialisés sont très rares. A l'exception de MICROMANIA, quelques petites boutiques comme JESSICO ou CONSOLPLUS (qui n'a rien à voir avec le magazine du même nom dont le code d'accès est TCPLUS), vous informent de leurs tarifs, et vous permettent de commander par correspondance. L'intérêt de tels serveurs reste très limité.

MICROMANIA est légèrement plus riche et, en plus des services précédents, propose un système de BALs et des solutions données par les minitélistes. Les trucs et les solutions sont beaucoup moins nombreux que sur les grosses messageries.

Vous trouverez également des jeux, primés ou non, des adresses des points de vente et quelques informations sur les nouveautés. Citons aussi le serveur FRANCE 3 qui, par l'intermédiaire de sa rubrique MICRO KIDS, permet de jouer et de s'inscrire pour participer à l'émission.

VERDICT : ces serveurs sont pratiques pour commander des produits, mais préférez plutôt les messageries pour avoir des renseignements précis sur les jeux.

Pour finir...

Le minitel est un outil intéressant et qui peut être très utile. Toutefois, il revient cher aux utilisateurs. Alors, n'hésitez pas à profiter des avantages de chaque serveur pour une utilisation optimale. Rappelons brièvement les points forts de chacun : GEN4/STMAG pour les jeux sur minitel, le dialogue et les aides aux jeux d'aventures et de rôles. JOYSTICK pour l'actualité micro et les cheat mode. R.TEL pour la fréquentation, la rapidité d'accès, et la rencontre avec des programmeurs (tous langages et toutes machines confondus). TILT pour le sérieux et les solutions complètes. Fort de ces renseignements, il ne vous reste plus qu'à tirer toutes les ficelles de ce dossier et à composer le fatidique 3615.

Morgan Feroyd et Vladimir Clausse

Au-delà du dossier

Plusieurs éléments peuvent paraître surprenants dans ce dossier. En effet, dans un souci de clarté, nous ne nous sommes attardés que sur certains serveurs et certaines rubriques. Ce dossier ne traite donc que des points principaux de la télématique ludique. Mais en vous lançant dans l'exploration des serveurs que nous avons étudiés et de tous les autres dont nous n'avons pas pu parler par faute de place, vous découvrirez bien des « trésors cachés ». Ainsi sachez que chaque serveur à son esprit, sa personnalité. Et l'on discute aussi de cinéma, de musique ou d'actualité, même sur les 3615 dédiés aux jeux micro et consoles. Vous retrouverez également souvent des listes de RTC (micro-serveurs de passionnés). De plus, il existe des revues ou des fanzines traitant de télématique ludique. Citons ainsi le Télémateur Illustré (en vente tous les 3 mois dans les kiosques) et Archipel, un fanzine écrit par des fanatiques du minitel. Vous pourrez obtenir ce dernier en écrivant à : Premier Rôle - 64, rue de la Rochefoucauld - 75009 PARIS.

Alors, n'hésitez pas à dépasser le cadre stricte de ce dossier pour partir à la découverte des possibilités du minitel...

Voici, pour l'exemple, quelques numéros de RTC :
ALTAIR (1) 30-43-59-29
DAMNED ! (1) 48-94-11-11
THE (1) 44-05-06-32
ALADIN 21-83-41-87
CALYPSO 28-41-59-34.
Cette liste n'est pas exhaustive et nous vous encourageons à essayer d'autres RTC. Avec un peu de bonne volonté et d'habitude, vous vous apercevrez que le minitel est un outil encore plus génial qu'on le croyait.

KING'S QUEST
HEIR TODAY, GONE TOMO



Edito

Comme vous pouvez en juger par vous-même, la rubrique SOS Aventure est au mieux de sa forme, ce mois-ci. Quatre jeux se détachent du peloton. Ceux qui plongeront dans l'univers merveilleux de *King's Quest VI* vivront une aventure inoubliable. L'excellent *Summoning* laisse présager de très nombreuses nuits blanches. *Legend of Valour* vient concurrencer *Underworld*. Et *The Legacy*, quant à lui, enchantera les amateurs de sensations fortes. Et c'est sans compter avec les autres (*Amazon, Amberstar, Waxworks, Historyline, Task Force 1942, ...*) qui vous promettent bien des heures de plaisir. Alors, à vous de jouer et « see you soon », amis lecteurs.

Thomas Alexandre





VI
RROW

L'île de la Bête est un endroit très dangereux. Cette statue qui vous suit de son arc dès que vous faites un pas ne paraît pas très amicale. Discutez donc avec ce jardinier, il vous sera peut-être de bon conseil.

19
INTERET

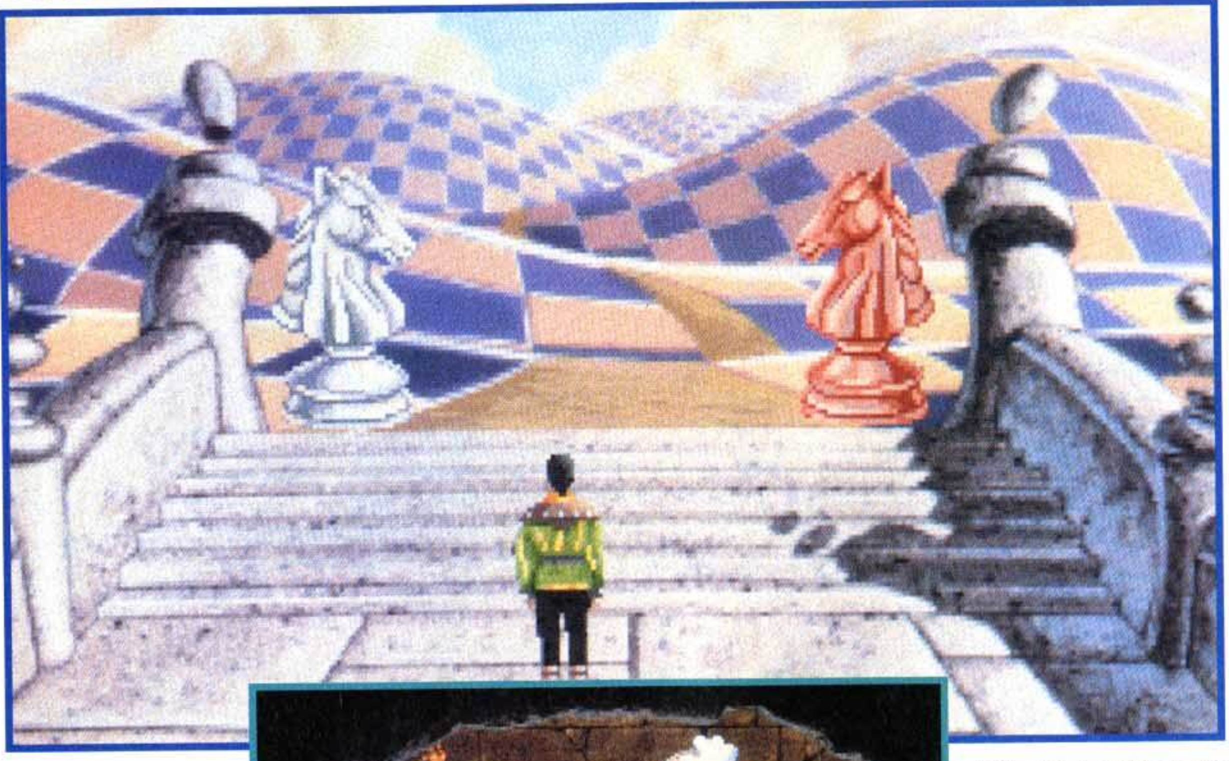
Editeur : Sierra On Line; Distributeur : Ubi Soft; Conception : Roberta Williams, Jane Jensen, William D. Skirvin; Programmation : Robert W. Lindsley, Randy Mac Neill, Robert L. Mallory, Victor Sadauskas, Doug Oldfield, Carlo Escobar; Graphismes et animation : William D. Skirvin, Michael Hutchison, John Shroades, Russell Truelove, Deanna Yhalkee ; Musique et bruitages : Chris Braymen, Dan Kehler, Mark Seibert, Rick Spurgeon, Nightingale Songs (C).

Depuis quelques temps, les programmeurs de chez Sierra semblaient s'être endormis sur leurs lauriers. Mais aujourd'hui, ils repartent de plus belle et nous livrent un jeu d'aventure animée exceptionnel : décors sublimes, animations nombreuses, effets sonores dignes d'un dessin animé et énigmes ardues, le tout au service d'une aventure qui vous fera craquer.

Il est de notoriété publique que les jeux d'aventure signés Sierra sont très beaux mais ont une durée de vie relativement courte. Lorsque j'ai reçu *King's Quest VI*, je me suis dit que j'allais encore une fois de plus le terminer au bout de quelques heures. Que nenni ! La surprise fut bonne ! Non seulement sa réalisation est irréprochable, mais l'aventure est longue, et le scénario bourré de trouvailles.

Votre visite du Pays des Merveilles vous réserve de nombreuses surprises, à commencer par ce potager vivant.
Pour vous saisir de la bestiole noire collée sur le mur, n'oubliez pas que la musique adoucit les mœurs.

Cette fois, vous incarnez Alexander, le fils du bon roi Graham. Pour ceux qui n'auraient pas joué à *King's Quest V*, l'aventure se terminait alors que Graham délivrait sa petite famille et la princesse Cassima, prisonnières du sorcier Mordack. Quelques mois ont passé et Alexander se morfond en pensant à sa bien-aimée Cassima, qui a rejoint son royaume. Jusqu'au jour où elle apparaît dans le miroir magique et appelle le jeune jouvenceau à l'aide. Digne fils de votre père, vous

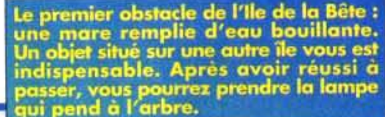


Contrairement à Alice au Pays des Merveilles, les dirigeants du Pays des Merveilles ne sont pas des cartes mais les pièces d'un jeu d'échecs. Dès que vous avancez trop, les chevaux bondissent en hennissant. Que c'est beau !

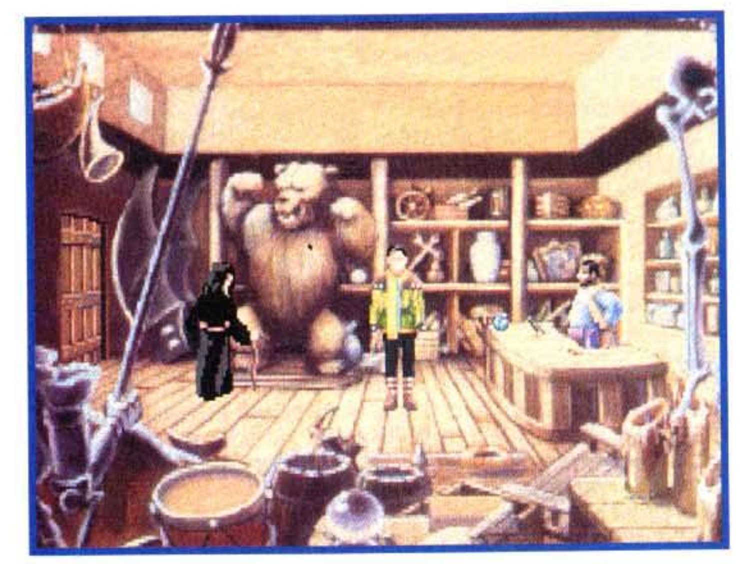
décidez de partir pour la contrée des Iles Vertes afin de porter secours à l'élue de votre cœur. **L'aventure débute alors que vous venez d'échouer sur une île inconnue**. Un rapide tour des lieux vous apprendra que vous êtes bien à l'endroit escompté. Le pays est composé de cinq royaumes : l'Ile de la Couronne, l'Ile des Merveilles, l'Ile de la Bête, l'Ile de la Montagne Sacrée ainsi qu'un cinquième continent invisible, qui se révèlera, plus tard, être l'Ile de la Brume. Vous découvrirez également que le Vizir Alhazred règne sur la région en véritable despote. Il va épouser Cassima contre son gré afin de régner sur le pays. Si les premières énigmes ne posent pas de grands problèmes, vous vous apercevrez rapidement que la difficulté va en augmentant.

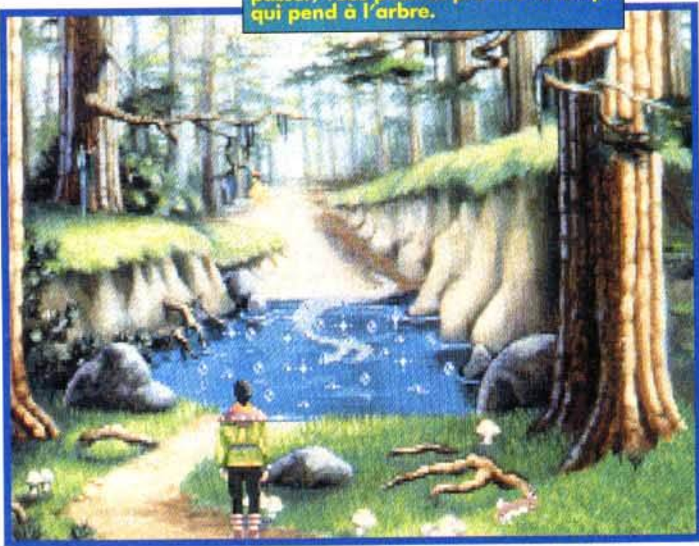
Une fois la carte magique en poche, vous pourrez vous téléporter d'île en île autant de fois que vous le voudrez et agir comme bon vous semble. Chacune d'elles vous réserve de nombreuses surprises. Ainsi, l'Ile des Merveilles abrite

Voilà donc ce fameux animal qui, une fois posé contre un mur, vous permet de voir à travers celui-ci. Emmenez-le avec vous dans les catacombes, il vous dévoilera l'antre du Minotaure.


Le premier obstacle de l'Ile de la Bête : une mare remplie d'eau bouillante. Un objet situé sur une autre île vous est indispensable. Après avoir réussi à passer, vous pourrez prendre la lampe qui pend à l'arbre.

L'épicier est un homme très sympathique. Il possède une flûte, une lampe, un oiseau mécanique et un pinceau qu'il vous prêtera tout au long de l'aventure. Mais qui donc peut être ce personnage tout de noir vêtu ?





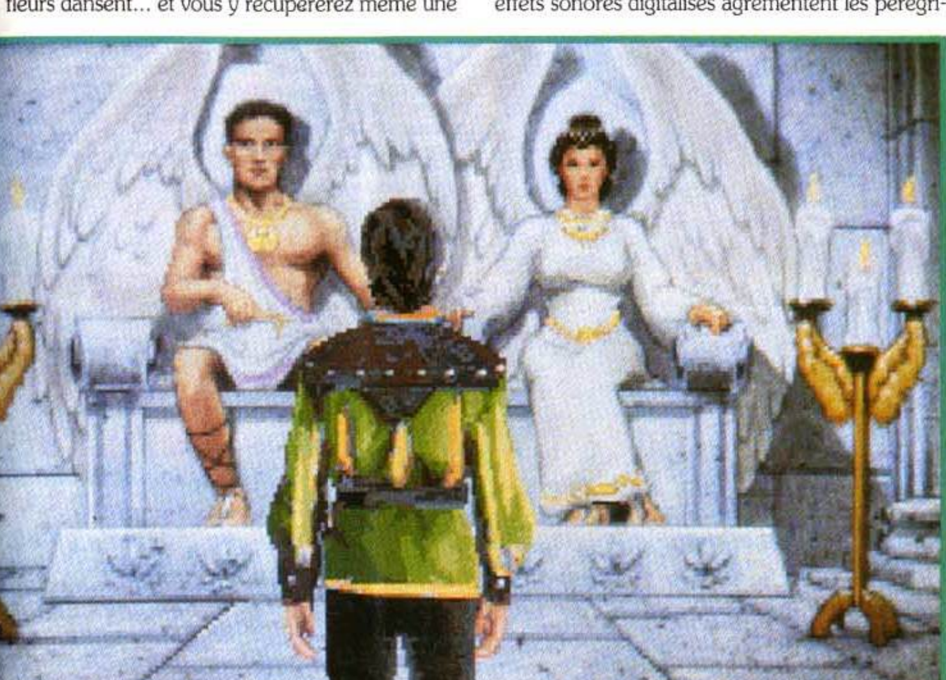
MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Machine : *PC* 286 ou supérieur.
Mode : EGA 16 couleurs / VGA Tandy/VGA 256 couleurs.
Médias : 9 disquettes 3"1/2 (1,44 Mo).
Carte son : AdLib, SoundBlaster, Thunderboard, Pro Audio Spectrum, MT-32 et compatibles.
Contrôle : souris (recommandée), clavier.
Logiciel en anglais.
Installation disque dur : 15 minutes, 20 Mo occupés.
RAM minimale : 640 Ko.

un monde qui n'est pas sans rappeler celui d'Alice au Pays des Merveilles. Le roi et la reine sont des pièces de jeu d'échecs, les légumes parlent, les fleurs dansent... et vous y récupérerez même une petite bête qui, une fois posée sur un mur vous permettra de voir à travers (génial, non ?). L'Ile de la Bête est le domaine d'un prince charmant transformé en animal monstrueux qui, bien sûr, attend sa Belle. Vous escaladerez la Montagne Sacrée, affronterez le Minotaure des catacombes. Un mystérieux personnage à l'apparence changeante cherche à vous éliminer; il semble tout droit sorti d'un dessin animé. Mais, je ne vais pas tout vous dévoiler. Attendez-vous à être émerveillé par chacun des univers. Et la magie et les situations cocasses n'ont pas été oubliées.

Les graphismes en VGA 256 couleurs sont de véritables chefs-d'œuvre. Une myriade d'animations donne vie aux décors (les voiles flottent, les plantes s'agitent au gré du vent, les abeilles volent...). De superbes morceaux musicaux et des effets sonores digitalisés agrémentent les pérégrinations des détenteurs de carte son. Le grand nombre d'énigmes qui sont enfin à la hauteur de ce que peuvent espérer les aventuriers aguerris et la grande liberté d'action de *King's Quest VI* en font un soft à ne manquer sous aucun prétexte.

Thomas Alexandre



Après avoir atteint les sommets de la Montagne Sacrée puis terrassé le Minotaure, vous serez reçu par le roi et la reine des hommes ailés. Ils vous autoriseront à consulter l'oracle qui vous fournira une aide précieuse.



Enfin l'Ile de la Brume. Invisible au début du jeu, elle n'apparaîtra qu'au bout de longues heures de jeu. Attention, les druides ne sont pas très accueillants et adorent faire rôtir les visiteurs inattendus.

19 INTERET

AVENTURE ANIMEE

Oui 19 ! Certains vont bondir... Mais j'ai eu un véritable coup de cœur pour *King's Quest*. Le scénario est grandiose, les énigmes demandent beaucoup de réflexion et l'aventure n'est pas linéaire.

PRIX E

PRISE EN MAIN 18

La présentation époustouflante ne prend pas moins de 7 Mo. Images calculées et dialogues digitalisés sont au rendez-vous.

GRAPHISMES 19

Je n'avais jamais vu un jeu d'aventure aussi beau. Les multiples décors sont d'une beauté incroyable. Les graphismes des personnages ont enfin été améliorés et s'intègrent parfaitement aux paysages.

ANIMATION 17

Les personnages prennent vie. Ordonnez à Alexander de lire un livre et il sortira le recueil de sa poche et feuilletera les pages. Les décors sont magnifiquement animés.

MUSIQUE 19

Les musiques variées et enjouées s'adaptent parfaitement aux situations (angoisse, suspense, humour, romantisme).

BRUITAGES 17

Chaque action s'accompagne d'un bruitage : le vent souffle, les vagues s'échouent sur la plage, le Minotaure hurle, un arbre-chien aboie... Les auteurs ont fait fort.

JOUABILITE 18

Une option d'aide explique même le fonctionnement de l'interface souris aux nouveaux venus dans les jeux Sierra.

DIFFICULTE Expert

Enfin un Sierra qui va durer... L'aventure propose des énigmes qui demandent de la VRAIE réflexion. Une lecture attentive du journal de Derek Karlavaegen s'impose.

DUREE DE VIE 16

Remercions Sierra de nous servir enfin un jeu d'aventure qui n'est pas linéaire. Après trente-cinq heures de jeu, je n'ai toujours pas réussi à sauver la délicieuse Cassima.

CAMPAIGN

Editeur : Empire; Conception et programmation : Jonathan Griffiths; Conception du manuel : Antony J Bond. Séquence d'introduction : Saul Marchese.



La superbe introduction du jeu est digne des plus grands films de guerre d'Hollywood. Les voix anglaises des pilotes sont digitalisées et sous-titrées en français.

Le jeu propose plus de 150 véhicules différents (armure, vitesse, poids, puissance de feu), mais tous se pilotent de la même façon, ce qui finit par rendre les séquences d'action un peu trop répétitives.

VERSIONS

Des versions *ST* et *PC* sont prévues pour les mois à venir. Etant donné les meilleures capacités du *PC* en matière de 3D, *Campaign* devrait être bien meilleur sur cette machine.



MATERIEL

Amiga tous modèles (1 Mo de RAM minimum)
Contrôle : Souris, joystick et clavier.
Média : 3 disquettes 3"1/2.

Le pire et le meilleur se côtoient dans ce wargame assaisonné d'un brin de 3D qui vous propose de refaire la Seconde Guerre mondiale. Que vous ayez envie d'une petite bataille de cinq à sept ou d'une véritable campagne, vous ne serez pas déçu, car les quelques défauts du jeu sont largement compensés par ses très grandes qualités.

***Campaign* propose 25 cartes différentes offrant des campagnes plus où moins complexes** (Normandie, Ardenes, Sahara, front russe...). Si vous ne trouvez pas votre bonheur parmi les situations historiques proposées, pas de problème... L'éditeur de cartes vous permet, à tout moment de la partie, de modifier tous les paramètres du jeu (paysages, nombre et emplacement des unités alliées ou ennemies, date...). Certains appeleront ça «tricher», et ils auront raison, mais cet outil est avant tout conçu pour vous permettre de créer les campagnes de votre choix.

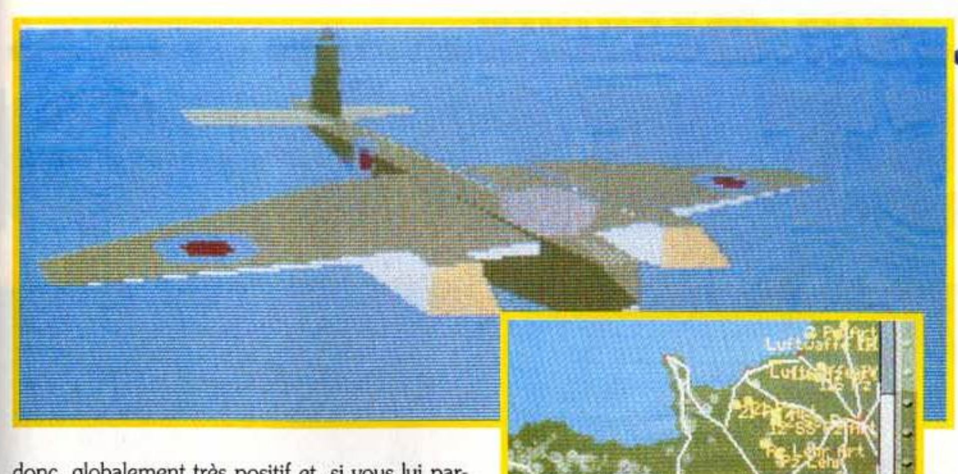
Vous aurez à assumer trois niveaux de commandement : maréchal (vous déplacez vos troupes sur une grande carte, gérez vos usines d'armement et organisez des convois), général (vous dirigez jusqu'à 16 tanks à la fois sur le champ de bataille) et conducteur de char (vous pilotez votre engin par l'intermédiaire d'une vue en 3D). Mais rien ne vous empêche de charger l'ordinateur de l'une ou l'autre de ces fonctions. Votre armée comprend près de 150 types de véhicules, mais vous ne pourrez diriger en 3D que les tanks et les blindés. Les avions et l'artillerie ne sont en effet utilisés qu'au niveau stratégique, pour soutenir vos troupes au sol.

La plupart des défauts du jeu sont concentrés dans les séquences de bataille : la 3D est un peu minable, le système de formation des groupes de tanks aberrant (voir encadré), le radar ne sert presque à rien, et vos ennemis surgissent de nulle part sans qu'on sache combien il en reste. Mais *Campaign* ne comporte pas, loin de là, que des défauts : la boîte est bourrée de bonnes choses, l'introduction est superbe, le système de jeu très pratique, les scénarios sont très variés (parties longues ou courtes, simples ou complexes) et il est possible de créer ses propres cartes, le jeu est entièrement en français, et vos ennemis font preuve d'une intelligence remarquable lors des combats en 3D (certains se cachent derrière des maisons pour vous tendre une embuscade). Le bilan est

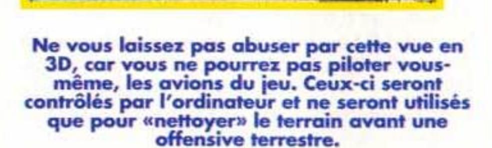
DEUX MINUTES



Lorsque vous êtes proche d'une unité ennemie, vous passez automatiquement en mode bataille (impossible de parcourir la carte en mode 3D juste pour le plaisir !). Le premier écran vous montre les forces en présence. Ici, vous êtes en infériorité.



donc, globalement très positif et, si vous lui pardonnez ses petits défauts, *Campaign* vous offrira des heures de jeu passionnant. Marc Lacombe



Ne vous laissez pas abuser par cette vue en 3D, car vous ne pourrez pas piloter vous-même, les avions du jeu. Ceux-ci seront contrôlés par l'ordinateur et ne seront utilisés que pour «nettoyer» le terrain avant une offensive terrestre.

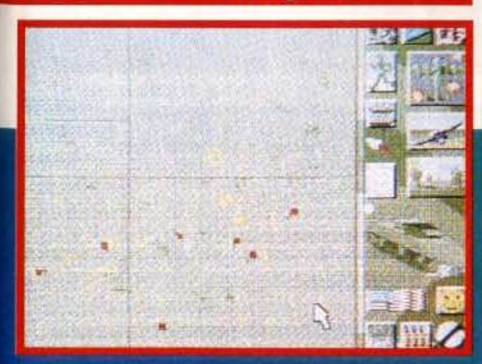
COMPARATIF



ENTRE *SHERMAN M4* ET *MIDWINTER*.
Malgré la taille impressionante de certaines cartes, *Campaign* est loin d'avoir l'envergure de *Midwinter*, mais la variété des scénarios permet des parties courtes. Les véhicules sont nombreux, mais ce sont tous des blindés terrestres. (les véhicules de *Midwinter* allaient du téléphérique, aux skis en passant par le deltaplane). Les graphismes rappellent un peu ceux de *Sherman M4*, mais les terrains proposés sont plus vastes et les stratégies plus élaborées.

LE GRAND LUXE !
Attendez-vous à être surpris en ouvrant la boîte : journal d'époque, affiches de propagande, cartes postales, épais manuel avec historique et documents, carte du débarquement en Normandie... Empire n'a pas lésiné sur les moyens pour vous mettre dans l'ambiance ! Et la fête continue avec une superbe séquence d'intro accompagnée de voix digitalisées en anglais, mais sous-titrées dans la langue de votre choix (tant qu'à faire, le français !). Encore mieux, le jeu, comme le manuel, sont entièrement traduits en français et le bouton droit de la souris vous permet de découvrir la fonction de chacun des icônes présents à l'écran... Quel luxe !

U : La bataille fait rage...



Cette vue rapprochée du terrain vous permet de diriger jusqu'à seize véhicules à la fois. Vos tanks sont en jaune, les tanks ennemis en rouge et le tank que vous dirigez actuellement en bleu. Il est bien sûr possible de changer de tank à tout moment.



Vous pouvez prendre les commandes du tank bleu tandis que vos compagnons foncent vers les objectifs que vous leur avez désignés. Le radar ne sert pas à grand chose puisqu'il affiche vos adversaires après que ceux-ci soient entrés dans votre champ de vision.

14 INTERET

WARGAME ACTION

Campaign est un soft de grande envergure, bourré de bonnes idées, doté d'un bon système de jeu, et qui mêle avec bonheur action et stratégie. La 3D est décevante.

PRIX D

PRISE EN MAIN 18

Le contenu de la boîte et la superbe introduction donnent vraiment envie de jouer. Et tout est en français. Bel effort !

GRAPHISMES 15

Les cartes sont claires, et les icônes évocateurs, mais la 3D est un peu sommaire, même avec le niveau de détail maximum.

ANIMATION 9

La 3D est franchement décevante et pleines de bugs : maisons qui surgissent au milieu de la route, tanks clignotants...

MUSIQUE 15

Une superbe musique militaire accompagne la séquence d'introduction.

BRUITAGES 12

Ils se limitent au strict minimum, et le grondement de certains tanks ressemble un peu trop aux toussotements d'un vieux moteur de bateau de pêche.

JOUABILITE 15

A part quelques graves erreurs de conception, le système de jeu est simple et agréable à utiliser.

DIFFICULTE confirmé

Si les premiers combats sont plus proches de l'arcade que d'autre chose, les cartes les plus complexes nécessitent en revanche un bon sens de la stratégie.

DUREE DE VIE 18

Des scénarios variés, pour tous les goûts et de toutes les durées.

QUEST FOR G

WAGES OF WAR

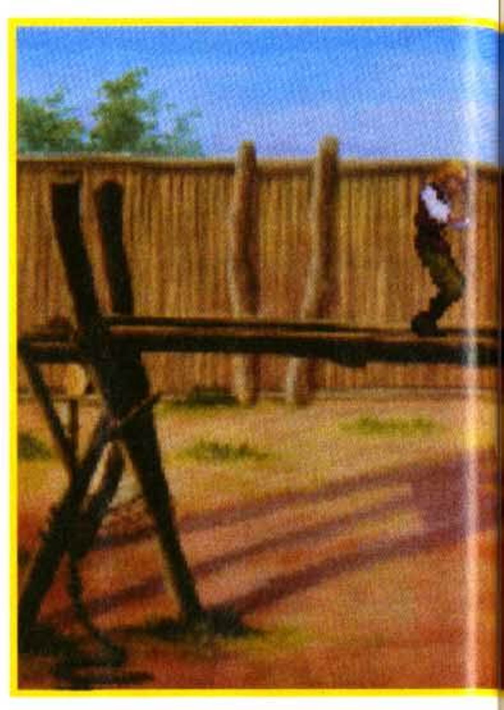
Editeur : Sierra On Line; Distributeur : Ubi Soft; Conception : Lori Ann Cole, Corey Cole; Programmation : Oliver Brelsford, Kevin Ray, Chris Carr, Dave Artis, Henry Yu, Brett Miller, Rick Comstock; Graphismes : Andy Hoyos, Jeff Crowe, Dana M. Dean, Jay Friedman, Darrin Fuller, Tim Loucks, Mustafa Powell, Franck Ferrell, Roger Hardy, Jerry Jessurum; Animation : Marc Hudgins; Musiques et bruitages : Rudy Helm, Mark Seibert, Aubrey Hodges.

Matériel nécessaire

Machine : *PC* 286 ou supérieur.
Mode : VGA Tandy, EGA 16 couleurs, VGA 256 couleurs.
Médias : 5 disquettes 3"1/2 (1,44 Mo).
Carte son : AdLib, Thunderboard, SoundBlaster, Pro Audio Spectrum, MT-32.
Contrôle : souris (recommandée), clavier.
Jeu en anglais.
Installation disque dur 10 minutes, 7,3 Mo occupés.
RAM minimale : 640 Ko.
Version :
Le jeu n'existe que sur *PC*, aucune adaptation n'est prévue pour le moment.

Après les pays orientaux de *Quest for Glory II*, Sierra nous entraîne dans un monde digne des meilleurs récits d'Edgar Rice Burroughs. Visitez les terres sauvages d'East Fricana, apprenez les coutumes locales et rétablissez la paix dans le pays. Un jeu exceptionnel malgré quelques grains de sable qui se sont glissés dans les rouages de la mécanique Sierra.





Grâce à ce pont de bois, vous améliorez vos talents d'acrobate. Un entraînement intensif s'impose avant de participer au rituel Simbani.



Dans le Cœur du Monde, à la cime du baobab se cache une entité magique. Admirez cet écran, c'est une pure merveille.

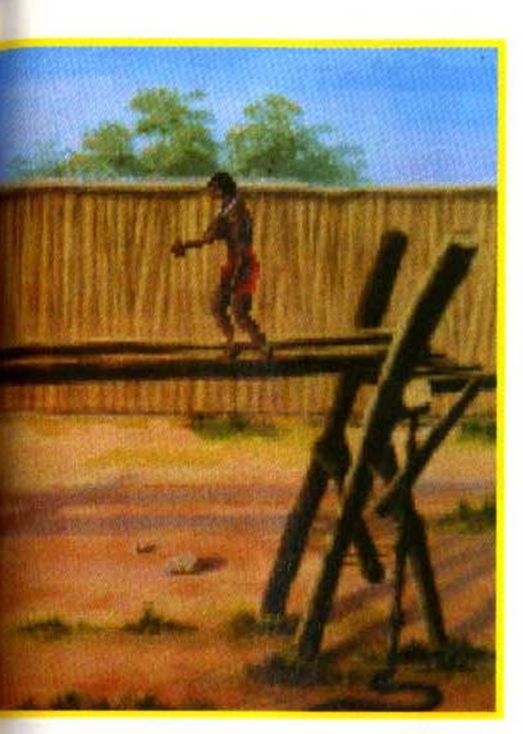
Alors que vous venez de terrasser le sorcier Ad Avis dans *Quest for Glory II*, vous apprenez que la situation est dramatique en East Fricana. Une guerre civile opposant guerriers Simbani et Hommes-Léopards menace d'éclater dans cette contrée dirigée par les Liontaurs (sorte de lions centaures). Certains parlent de démons qui hanteraient la jungle et qui seraient à l'origine de cette haine soudaine opposant les deux peuples. A l'instar de tous les jeux d'aventure Sierra, il faut explorer chaque lieu, discuter avec les personnages de rencontre et résoudre une succession d'énigmes. **Mais vous allez aussi devoir gérer votre héros comme dans un jeu de rôle**. Au début, vous avez le choix entre un guerrier, un voleur ou un magicien. Puis, vous attribuerez cinquante points à votre personnage (force, parade, magie...). A l'inverse des Sierra classiques, le temps s'écoule véritablement. Ainsi, vous devrez prendre soin de votre aventurier, le nourrir, le faire dormir et le soigner . Vous prenez connaissance d'une carte qui ne dévoile que quelques lieux (Tarna, le village Simbani, le Bassin de la Paix et le Cœur du Monde)et ce n'est qu'en parcourant les vastes étendues de la savane et de la jungle que vous découvrirez d'autres endroits importants.



Vos traversées de la jungle vous réservent de nombreuses rencontres inamicales. Ici, un vilain reptile rouge surgit du sol. Vous pouvez prendre la fuite, mais vous ne gagnerez aucun XP.

Les monstres infestent la région et vous serez souvent amené à lutter contre eux. Si dans *Conquests of the Longbow*, il suffisait de sélectionner l'arc et de cliquer sur l'ennemi pour voir Robin décocher une flèche et lui percer le cœur, ça n'est plus le cas ici. Chaque escarmouche donne lieu à une séquence d'arcade. Grâce à une série d'icônes, vous pouvez attaquer, jeter des sorts, esquiver ou prendre la fuite. Vos victoires vous rapporteront des points d'expérience et parfois même de l'or, ce qui vous sera utile pour faire vos courses au bazar. Dommage que les monstres ne soient pas nombreux, une dizaine seulement. **Si le scénario est linéaire, vous pouvez aller où bon vous semble, vous ne passerez jamais à côté d'une séquence importante**. Le scénario est parsemé d'une multitude d'allusions et situations humoristiques qui ne sont pas pour déplaire. Par exemple, vous croiserez Laurel et Hardy, vêtus en légionnaires. Les graphismes sont vraiment très beaux, à l'exception des paysages de la savane, franchement décevants. Les musiques

ORY III :



typiquement africaines et les bruitages sont pour beaucoup dans l'ambiance de l'aventure. La panoplie d'énigmes est tout à fait correcte mais les habitués viendront à bout du jeu, en une dizaine d'heures seulement.

Néanmoins, *Quest for Glory III* reste un superbe jeu qui n'est terni que pas sa fin. Quelque chose de très désagréable arrivera à votre héros, mais il vous faudra attendre *Quest for Glory IV, Shadows of Darkness* avant de connaître la suite. Dur !

Thomas Alexandre

UNE SÉRIE UNIQUE EN SON GENRE

Quelle bonne idée de nous livrer un jeu mêlant aventure et jeu de rôle ! Sierra fait bien les choses puisque les deux genres sont partagés intelligemment tout au long de *Quest for Glory III*. Certes, les énigmes à résoudre sont nombreuses mais il est nécessaire de faire progresser votre personnage pour conclure l'aventure. Plus vous terrasserez de monstres, plus votre force grandira. Marchander avec un commerçant augmentera votre don de la communication. Désamorcer des pièges agira sur votre honneur. Il faut également vous entraîner au lancé de la sagaie et parfaire vos talents d'équilibriste pour être sacré guerrier Simbani. Ceux qui ont conservé leur sauvegarde de *Quest for Glory II* pourront reprendre leur aventurier grâce à l'option de transfert. Deux jeux incontournables, qui vous procureront un plaisir intense.



Enfin, le village des Hommes-Léopards ! Vous n'y accéderez qu'après avoir accompli un certain nombre de missions.

S'ADAPTER POUR SURVIVRE

Dès votre arrivée à Tarna, discutez avec Rakeesh et Kreesha. Posez-leur un maximum de questions en cliquant sur eux et sur votre héros. Allez ensuite rendre visite à l'apothicaire qui vous parlera de ses produits - miracles et vous demandera de lui rapporter des ingrédients. Il vous faut maintenant trouver le bureau de change qui se trouve au bazar. Là, vous assistez à un vol à l'étalage.



On se croirait devant une image tirée d'un film de Walt Disney. Après vous être lié d'amitié avec les chimpanzés, ils vous indiqueront un passage pour passer de l'autre côté des chutes d'eau qui traversent la jungle.

Poursuivez le larron et vous vous retrouverez devant le roi Rajah. Ne lui coupez pas la parole et ne parlez que lorsqu'il vous y invite en cliquant sur votre aventurier. Retournez au bazar et allez changer votre argent. Il vous faut maintenant chercher le Katta Shellah. Après lui avoir remis la lettre de Shapeir, proposez de lui acheter une statue, il vous l'offrira. Faites l'aumône au joueur de tambour et discutez avec chaque commerçant. Marchandez et achetez de la nourriture, la boîte d'amadou, du miel ... A la fin du deuxième jour, vous serez reçu par Rajah et les ennuis commenceront...

16 INTERET

AVENTURE JEU DE RÔLE

Bien que sa durée de vie ne soit pas immense et que l'issue de l'aventure nous laisse un peu sur notre faim, *Quest for Glory III* reste un jeu passionnant et exaltant.

PRIX D

PRISE EN MAIN 18

Une lecture complète de la notice est conseillée. La création de votre personnage ne pose aucun problème.

GRAPHISMES 17

Si la plupart des écrans est mirifique, la représentation de la savane est loin d'être extraordinaire. Bizarrement, qu'il fasse jour ou nuit, l'ombre du pont de bois se reflète toujours sur le sol sans que l'on voit celle de votre personnage penché dessus.

ANIMATION 14

Les personnages se déplacent et certains décors sont très légèrement animés. Les séquences de combat sont bien menées.

MUSIQUE 18

De superbes musiques africaines tout au long du jeu ainsi que la reprise du thème de Laurel et Hardy.

BRUITAGES 15

De bons bruitages mais qui auraient gagné à être plus nombreux. Les cris des monstres font froid dans le dos.

JOUABILITE 17

La célèbre interface Sierra propose de nouvelles options qui permettent d'accéder aux caractéristiques de votre héros, de connaître la position du soleil dans le ciel, d'utiliser la magie... Les combats se gèrent facilement via des icônes.

DIFFICULTE Confirmé

Le temps ne vous est pas compté puisque vous pouvez terminer l'aventure en trente jours comme en cent. Le tout est de survivre face aux monstres et de résoudre les énigmes qui restent fidèles à celles des précédents Sierra.

DUREE DE VIE 11

Seulement une dizaine d'heures (sic!) pour les habitués du genre. En fonction de la classe que vous aurez choisie, le scénario est légérement différent.

WAXWORKS PC

Fort du succès d'*Elvira I* et *II*, Horrorsoft revient à l'attaque en nous livrant le jeu le plus gore qui ait jamais existé sur micro. Amateurs de sensations fortes, préparez-vous à visiter quatre dédales peuplés de créatures toutes plus meurtrières, les unes que les autres. Enigmes, combats et grands jets d'hémoglobine accompagneront chacun de vos pas.

Editeur : Horrorsoft; Distributeur : Accolade; Conception : Mark Wallace, Todd Thorson; Programmation : Mike Woodroffe, Alan Bridgeman, Simon Woodroffe; Graphismes et animations : Paul Drummond, Kevin Preston, Maria Drummond, Jeff Wall; Musiques : Jezz Woodroffe; Bruitages : John Canfield.



Ames sensibles, s'abstenir ! Voilà ce qui vous attend si vous tombez aux mains des zombies nécrophages. Ici, pas question de tout remettre en place et de repartir, seule la sauvegarde vous rendra la vie.



«Maman, sans les mains!» Après avoir tranché les deux bras d'un zombie, vous ne craignez plus rien. Il se trémoussera devant vous jusqu'à ce que vous l'acheviez.

Dès votre arrivée dans le Londres du XIXe siècle, vous tomberez sur ce cadavre encore chaud. Attention aux bobbies et à la foule en colère, ils vous prendront pour Jack l'Eventreur.

Votre oncle Boris vient de mourir en vous léguant son musée de cire qu'il chérissait tant. Cette nouvelle fait resurgir un passé que vous vous étiez efforcé d'oublier. C'est dans ces corridors infernaux que votre frère jumeau a disparu corps et âme voilà maintenant de nombreuses années. Obéissant à un étrange pressentiment, vous décidez de retourner sur les lieux maudits. Quelle n'est pas votre surprise lorsque l'on vous remet une boule de cristal grâce à laquelle vous pouvezcommuniquer avec l'âme de feu votre oncle. Ce dernier vous apprend qu'une malédiction a été jetée sur votre famille et que le seul moyen de la surmonter est de retrouver votre frère.



Il ne vous reste plus qu'à explorer chacune des quatre parties du musée : l'Egypte des pharaons, le Londres du XIXe siècle où les habitants vous prendrontJack l'Eventreur, des mines abritant des végétaux mutants et un cimetière hanté de zombies. L'interface de jeu est identique à celle d'*Elvira II*. Les déplacements s'effectuent dans des décors en 3D où il faut ramasser des objets, résoudre des énigmes et combattre des monstres, via une série d'icônes. La gestion souris est très agréable mais les actions sont malheureusement limitées.

Il faut observer minutieusement chaque décor avant de faire le moindre pas car les pièges pullulent. Une dalle déclenche un rocher qui vous écrasera si vous ne l'évitez pas. Entravez-vous dans un fil tendu en travers du chemin et deux lames d'acier viendront vous hacher menu, et éventuellement il se peut qu'un chariot lancé à grande vitesse vous broiera sous ses roues.

N'hésitez pas à ramasser un maximum d'objets, car certains sont nécessaires pour la bonne résolution des énigmes. (le diapason brisera la glace du labyrinthe égyptien, le pulvérisateur vous débarrassera des tentacules extraterrestres...). Les statues de cire du musée sont criantes de vérité et rôdent dans chaque labyrinthe. Elles n'ont qu'un seul but : vous éliminer.

Comme dans *Elvira II*, les combats donnent lieu à des scènes d'arcade durant lesquelles il faut cliquer à l'écran pour infliger des coups. Au début, vous n'avez que vos poings mais vous trouverez rapidement des armes plus efficaces (couteau, épée, lance, pulvérisateur...). Contrairement à *Elvira*, les cadavres de vos ennemis ne disparaissent pas mais restent visibles à l'écran. Fouillez-les et vous récupérerez leurs armes. Plus vous avancerez dans le musée, plus votre personnage montera en niveau. Si le jeu compte de très nombreux écrans, les différentes morts qui vous attendent sont atrocement variées.

Sans être extraordinaires, les graphismes



«Nourris-moi!» Cette plante affamée rappelle celle du film de Roger Corman : La petite boutique des horreurs. Encore quelques secondes et vous n'aurez plus de tête.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE



Machine : PC à 12 MHz ou supérieur.
Mode : VGA 256 couleurs.
Médias : 4 disquettes 3"1/4 (1,44 Mo).
Carte son : AdLib, Sound Blaster, Roland.
Contrôle : souris.
Notice et jeu : en anglais.
Installation sur disque dur : 12 mn, 8,5 Mo occupés.
RAM minimale nécessaire : 640 ko.



Lorsque vous pénétrerez dans le cimetière, ne foncez pas droit devant. Longez la grille sur votre droite et vous trouverez un coutelas qui vous sera autrement plus utile que vos poings.



sont tout à fait dans le goût d'*Elvira II* et très souvent teintés de rouge. Les animations sont trop rares. Seuls les combats et quelques décors sont animés. De même, si les musiques assurent l'ambiance mystérieuse et angoissante, les bruitages ne sont pas légion. Un bon jeu d'aventure/rôle qui laisse présager une durée de vie assez longue. Les fanatiques des films d'horreur y trouveront leur compte.

Thomas Alexandre

COMPARATIF

UNE SÉRIE SANGLANTE

L'éditeur Horrorsoft porte bien son nom. Après *Elvira* et *Elvira II*, deux jeux d'aventure/rôle qui ne manquaient pas de scènes



horribles et saignantes, la famille Woodroffe persiste et signe, en nous offrant un jeu plus gore que jamais.

Waxworks ne fait que reprendre le système de jeu des deux précédents *Elvira*, mais, il vous réserve un nombre beaucoup plus considérable de trépas (vous pourrez mourir d'une dizaine de façons différentes). Par exemple, vous pouvez finir décapité, écrasé, éventré, dévoré, lacéré... Lors des combats, le sang gicle de partout et certaines séquences prêtent même à sourire. La scène où l'on se bat contre un zombie n'est pas sans rappeler le film, Sacré Graal, des Monty Python. Vous commencez par lui arracher un bras, puis l'autre, mais ce n'est pas suffisant; Et ce n'est qu'après l'avoir décapité qu'il veut bien tomber à terre. Si vous le décapitez dès le début, ses deux bras continuent à vous frapper.

Les repas familiaux des Woodroffe ne doivent pas être tristes !

15 INTERET

AVENTURE ROLE

Même s'il n'apporte rien de nouveau comparé à *Elvira II*, *Waxworks* réussit à créer un climat macabre jamais vu dans un jeu d'aventure. Ceux qui ont aimé *Elvira* seront ravis.

PRIX D

PRISE EN MAIN 15

La notice est explicite, l'ergonomie excellente et les possibilités de sauvegarde nombreuses.

GRAPHISMES 16

Les décors sont certes répétitifs, mais les monstres et les multiples morts qui vous guettent sont «superbement horribles».

ANIMATION 14

Excepté les quelques décors qui sont animés, les phases de combat semblent sorties tout droit d'un film d'horreur. La scène où les tentacules verdâtres vous arrachent la tête est atroce.

MUSIQUE 14

Les musiques rappellent celles d'*Elvira II*. Bien orchestrées, elles manquent cependant de variété.

BRUITAGES 11

La version presque terminée que nous avons testée ne comportait que quelques très rares bruitages.

JOUABILITE 18

La jouabilité reste très correcte. Le nombre important de possibilités de sauvegarde est le bienvenu.

DIFFICULTÉ CONFIRME

Les explorations et les combats ne posent pas grand problème une fois que l'on manie bien le jeu. Cependant, certaines énigmes feront appel à vos neurones et même à vos qualités de mathématicien.

DUREE DE VIE 14

Il vous faudra compter avec plusieurs bonnes dizaines d'heures avant de retrouver votre frère jumeau et de venir à bout de la malédiction d'Ixona.

Editeur : SSI/Event Horizon Software; Distributeur : US GOLD; Scénario : Scot Noël; Programmation : Thomas Holmes, Timothy Michaels; Graphismes et animation : Chris Straka, Thomas Holmes, Jane Yeager, Frank Schurter, Louis Saekow Design; Musique : Ed Puskar, Tony Mollick, Kurt Brown; Bruitages : Thomas Holmes.



Matériel nécessaire
Machine : *PC 286* ou supérieur
Mode : VGA
Médias : 2 disquettes 5"1/2 (1,2 Mo)
Carte son : AdLib, SoundBlaster, Roland
Contrôle : clavier, souris
Notice et jeu en anglais
Installation sur disque dur : 2 minutes, 3"4 Mo occupés
RAM minimale nécessaire : 640 Ko

Les crânes donnent des indices, les leviers ouvrent les portes et le rond bleu est un téléporteur pour aller à un autre endroit du niveau.



THE SUMMON

Avec *The Summoning*, SSI ne brise pas son alliance avec TSR mais donne un coup de pouce aux jeunes programmeurs d'Event Horizon Software. Leur collaboration se concrétise dans un jeu de rôle en 3D isométrique qui ne paye pas de mine mais qui se révèle très prenant. Explorations, combats, énigmes et magie sont plus que jamais au rendez-vous.

Comme de coutume, les forces du Mal tentent de renverser les forces du Bien. Digne représentant des derniers grands guerriers de ce monde, vous êtes invoqué par le Conseil des Mages. Votre mission consiste à terrasser le sorcier machiavélique Shadow Weaver avant que ses cohortes de créatures de l'enfer ne déciment la race humaine. Lors de la présentation, vous pouvez choisir un héros parmi les quarante-deux proposés. Il vous faut ensuite le spécialiser dans le maniement d'une arme (épée, hache, bâton ou arme de jet) et dans une catégorie de magie (magicien, sorcier, enchanteur ou prêtre). L'écran de jeu représente les décors en 3D isométrique dans lesquels vous allez évoluer. L'immense forteresse est divisée en plusieurs niveaux qui sont à visiter de fond en comble. Une fonction automapping permet de connaître les portions explorées ou encore inexplorées de chacun d'eux.

Autant vous dire que les énigmes qui vous attendent sont assez corsées. Il faut trouver des clés, bloquer des dalles dans un ordre précis, désamorcer des trappes... Mais l'observation, la logique et la patience vous permettront d'en venir à bout.



Tout au long du jeu, vous découvrirez des parchemins sur lesquels figurent des combinaisons permettant de lancer des sorts. Celui-ci crée un mur magique devant vous, à la manière de Bloodwych.

Vous ferez de nombreuses rencontres, amicales ou hostiles au fur et à mesure de vos avancées dans les méandres du labyrinthe. Des NPCs (Non Player Characters) vous confieront des quêtes, comme retrouver et réparer une épée brisée, ramener une gemme, etc... Les monstres, quant à eux, vous sauteront sur le râble sans réfléchir. En effet, assassins, centaures, cyclopes et autres spectres infestent le donjon. Les combats se déroulent sans problème puisqu'il vous suffit d'orienter votre aventurier dans la direction adéquate et de frapper les monstres qui vous attaquent ou de parer leurs attaques via une série d'icônes.

La magie offensive ou défensive et les runes ne sont pas à négliger. Elles vous sortiront souvent des situations périlleuses dans lesquelles vous vous trouvez. Vous lancez vos sortilèges en utilisant un code gestuel semblable à celui utilisé par les sourds-muets. Comme dans *Dungeon Master*, vous découvrirez des parchemins qui vous apprendront de nouveaux sorts. Chaque utilisation d'arme et jeté de sort augmentera vos capacités en son domaine. Et ainsi, peu à peu, de débutant, vous passerez à néophyte puis à novice...



Vous pouvez accéder à tout moment à l'écran de votre personnage et ainsi visualiser son inventaire et créer des sorts. Une option permet même d'imprimer tous les dialogues en même temps qu'ils apparaissent à l'écran ainsi que les cartes des niveaux. Hélas, techniquement parlant, le jeu est loin de convaincre. Les

COMPARATIF

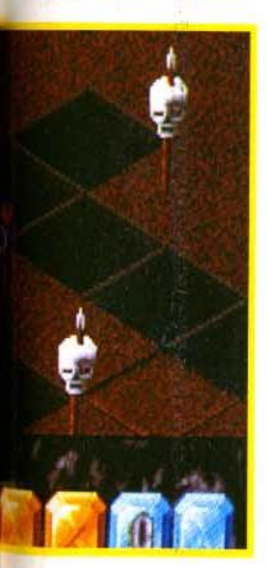
The Summoning hérite de valeurs sûres. Bien que *The Summoning* ne soit pas un jeu très beau, il reste tout de même une réussite dans le genre. Le jeu dont il se rapproche le plus est l'excellent *Legend de Mindscape* (voir *Tilt* 104) par la représentation en 3D isométrique et l'utilisation de la magie. En effet, rien ne vous empêche de tenter de créer des sorts avant de trouver les parchemins. Mais, contrairement à *Legend*, le joueur intervient directement dans les combats. Le fait de faire progresser votre héros dans le maniement de différentes armes et dans l'utilisation des quatre types de magie ainsi que les énigmes rappellent incontestablement *Dungeon Master*. A ce propos, ne vous chargez pas trop de pierres et rochers pour bloquer les dalles, poussez tout simplement les cadavres de monstres dessus.





PC

Version :
Le jeu n'est disponible que sur *PC*.



En combinant les pressions sur les dalles, vous fermerez et ouvrirez ces trappes. Malgré tout, vous serez bloqué par un trou. Comme dans Dungeon Master, le jet d'une pierre vous sortira d'affaire.

graphismes en VGA sont très moyens, les animations quelque peu saccadées et les effets sonores horriblement restreints. Heureusement, la musique rehausse un peu le niveau. Néanmoins, cela ne porte nullement préjudice à ce formidable jeu de rôle qui est un savant mélange de *Legend*, *Dungeon Master*, *Bloodwych*...

Les amateurs des jeux de rôle peuvent se procurer *The Summoning* sans plus tarder, ils y prendront un véritable plaisir et passeront d'innombrables nuits blanches avant de venir à bout des quarante niveaux du donjon et de toutes les créatures assoiffées de sang qui le peuplent.

Thomas Alexandre

Voici la feuille de votre personnage. La silhouette en bas à gauche change d'apparence en fonction des armures et armes que vous lui mettrez en main. Les icônes en jaune représentent les attaques qui vous pouvez lancer. Elles changent en fonction des armes que vous utilisez.

Premiers pas

Seul contre tous ! Dès votre arrivée dans la citadelle de Shadow Weaver, commencez par discuter avec Malachi. Il vous explique qu'il vaut mieux prendre le passage du nord-est afin de se faire la main sur quelques monstres et résoudre diverses énigmes avant de vous attaquer au gros morceau. Suivez son conseil et filez tout droit, mais avant cela, parlez-lui des «coins» et il vous donnera un sac d'or. Ramassez l'épée avant de vous engager sous le porche. Là, discutez avec Lagmane qui vous renseignera sur l'utilité des bouches magiques. Repartez alors et marchez sur la trappe. La porte s'ouvre et un assassin vous attaque. Aussitôt tuez-le et fouillez son cadavre encore chaud. Vous récupérerez une clé en fer et une potion Jera. Utilisez la clé dans la serrure et... maintenant, à vous de jouer !

16
INTERET

ANIMATION STRATEGIE

Malgré sa réalisation plutôt terne, *The Summoning* reste un jeu de rôle que vous savourerez avec délice. Attention, si vous mettez le doigt dans l'engrenage de cette aventure, vous n'êtes pas prêt d'en sortir.

PRIX C

PRISE EN MAIN 16

La boîte est très belle. La notice complète et explicite réserve même deux pages sur lesquelles le joueur peut noter les combinaisons des vingt-huit sorts différents.

GRAPHISMES 14

Pas folichons pour du VGA. Les couleurs sont beaucoup trop fades et les décors se ressemblent trop. La feuille de personnage avec les armures et armes est correcte.

ANIMATION 13

Elle est malheureusement sa-cca-dées. La séquence où votre personnage monte à l'échelle est sympathique.

MUSIQUE 12

Si, au début, la musique charme, l'on en vient vite à la supprimer. Beaucoup trop répétitive, elle finit par lasser.

BRUITAGES 10

Les bruitages sont extrêmement limités. Hormis les bruits de pas, le cliquetis des épées et quelques autres rares effets sonores, c'est le calme plat.

JOUABILITE 15

La gestion souris est bonne, bien que votre guerrier se coince quelquefois dans des angles morts. Avec l'habitude, ça marche comme sur des roulettes.

DIFFICULTE Confirmé

La difficulté des énigmes s'étoffe au fil du jeu et certains combats vous demanderont d'utiliser votre sauvegarde.

DUREE DE VIE 16

Les niveaux, les quêtes et les monstres ne manquent pas. C'est loin d'être le genre de jeu que l'on termine en quelques jours.

16 INTERET

WARGAME

Précaution d'usage : si vous n'aimez pas les wargames, passez votre chemin. Pour tous les autres (la majorité, j'espère), *Historyline* est un excellent jeu qui vous fera passer de très bons moments.

PRIX C

PRISE EN MAIN 16

Je n'ai pas pu juger de la documentation, mais l'introduction et les séquences d'animation sont réussies et le jeu immédiatement accessible.

GRAPHISMES 15

Les véhicules sont bien dessinés, et, surtout disposent chacun d'une image digitalisée. Cela met immédiatement dans l'ambiance.

ANIMATION 14

Contrairement à *Battle Isle*, les combats donnent maintenant lieu à de réelles séquences d'animation : bombardements, tirs de canons, etc.

MUSIQUE 15

Thèmes militaires et musiques originales vous accompagnent pendant toute la durée du jeu.

BRUITAGES 12

Les explosions et bruits de chenilles sont au rendez-vous, mais ils manquent un peu de réalisme.

JOUABILITE 14

Si la souris est assez inconfortable à utiliser mais le clavier et le joystick se révèlent très agréables.

DIFFICULTE DÉBUTANT

Que vous soyez néophite ou wargameur confirmé, vous apprécierez la simplicité d'utilisation et la progressivité de ce jeu.

DUREE DE VIE 14

La version que j'ai pu tester ne comptait qu'une dizaine de tableaux, mais la version finale devrait en comporter plus.

1914-1918 HISTORY LINE

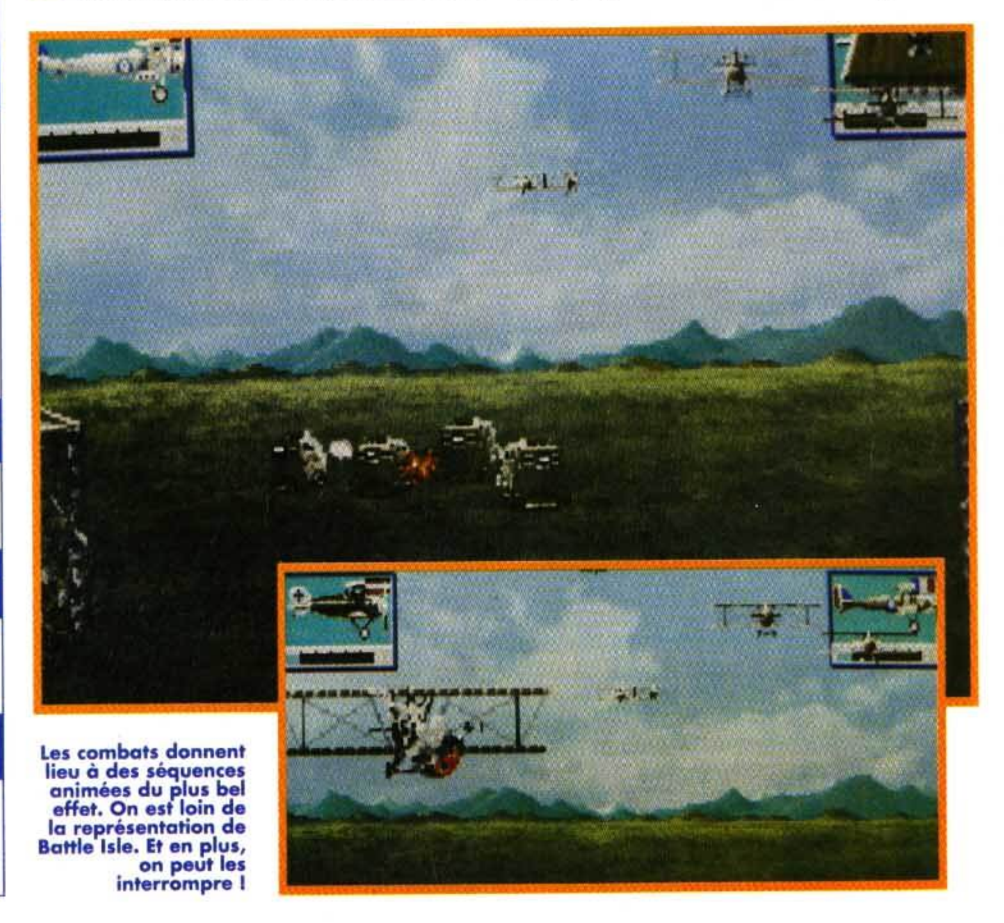


Au fur et à mesure que vous progresserez dans les niveaux, les cartes deviendront de plus en plus complexes. Les points bleus représentent vos troupes, les jaunes les troupes ennemies.

Editeur : Ubi Soft
Conception : Blue Byte.

Après l'excellent *Battle Isle*, il était prévisible que Blue Byte ne s'arrêterait pas en si bon chemin. Leur nouveau wargame, *Historyline*, reprend tous les points qui ont fait la force de *Battle Isle* et y ajoute un contexte historique, des unités plus variées et un ordinateur plus «intelligent». Un cours d'histoire bien agréable !

Si aux Etats-Unis, les wargames ont déjà depuis longtemps acquis leurs lettres de noblesse, c'est avec circonspection que les éditeurs et les distributeurs les ont introduits en France. Depuis quelques mois, nous voyons arriver à un rythme de plus en plus rapide des produits de mieux en mieux finis. *Battle Isle* proposait des batailles intemporelles,



Les combats donnent lieu à des séquences animées du plus bel effet. On est loin de la représentation de Battle Isle. Et en plus, on peut les interrompre !



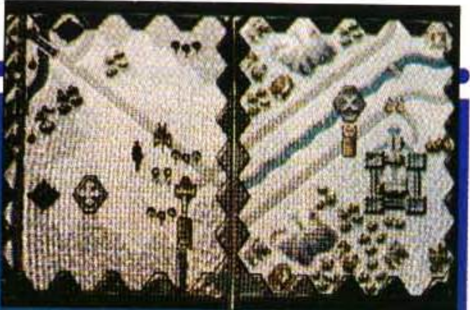


MATÉRIEL NÉCESSAIRE

PC 386sx 25Mhz minimum.
RAM : 1 Mo de RAM
Espace nécessaire sur disque dur : 2 Mo.
Jeu en anglais.

dans lesquelles toutes les armes modernes étaient utilisées. Avec *Historyline 1914-1918*, c'est un véritable wargame historique que Blue Byte nous propose.

Les différentes batailles, de difficulté croissante, permettent de découvrir de nombreuses armes originales (les équivalents de nos tanks actuels sont réellement impressionnants), qui vont du fantassin au bombardier, en passant par les canons de toutes tailles ou encore les différents navires du début du siècle. Les missions sont au début relativement faciles, mais leur complexité - et surtout leur étendue - augmentent rapidement. Selon la saison (qui évolue d'une carte à l'autre), la neige et la glace peuvent apparaître et changer le comportement des unités en fonction du terrain. L'ordinateur joue enfin correctement, même si je trouve qu'il n'est pas suffisamment offensif.



Les graphismes de la version Amiga sont très proches de ceux sur PC.

VERSION

Le jeu est disponible sur *PC* et annoncé sur *Amiga*.
La disquette pour *Amiga* que nous avons reçu ne permettait pas de jouer (il ne comportait qu'un combat ordinateur contre ordinateur), mais il m'a permis d'apprécier la qualité des graphismes et de l'animation. Il s'annonce très proche de la version *PC*, c'est-à-dire excellent.

Chaque véhicule est illustré par une photo d'époque digitalisée. Ce canon sur rails est d'une efficacité redoutable. Les différents chiffres indiquent ses caractéristiques : portée 7 cases, domages 90, etc. Il est en revanche inefficace contre les avions.

Le jeu à deux sera toujours plus intéressant.
Les graphismes du jeu en lui-même rappellent ceux de *Battle Isle*, mais de nombreuses images digitalisées viennent illustrer les véhicules ou les actions : lorsque vous visualisez les caractéristiques d'une unité, vous avez droit à la photo du véhicule. C'est tout à la fois instructif et impressionnant. Les combats donnent lieu à des séquences animées de très bonne qualité (contrairement à *Battle Isle*, où les animations étaient réduites au minimum). La musique, qui accompagne la totalité du jeu, est de circonstance (thèmes militaires). Elle est agrémentée par des bruitages réalistes. *Historyline* est le premier épisode d'une série de wargames à thèmes historiques et je dois reconnaître que cela commence très fort avec ce premier volet. Si la réalité historique n'est pas aussi poussée que dans d'autres jeux sur cette période, **la facilité d'utilisation, la rapidité et la qualité globale du jeu en font l'un des meilleurs wargames actuellement disponible**.
Du tout bon !

Jean-Loup Jovanovic

COMPARATIF

BATTLE ISLE ET PERFECT GENERAL VS HISTORYLINE 1914-1918



Le premier essai de Blue Byte dans le wargame, *Battle Isle*, a déjà été une réussite, il y a quelques mois, avec une facilité d'utilisation et une qualité de graphismes inhabituelle pour ce type de jeux. Puis, *Perfect General* démontrait que les wargameurs étaient enfin pris au sérieux par les éditeurs. *Historyline* est en tout point supérieur à *Battle Isle*. Ceux qui ont aimé ce dernier n'ont pas d'hésitation à avoir. Par rapport à *Perfect General*, qui offrait un contexte et une étendue très supérieurs, *Historyline* reste un concurrent sérieux, grace à ses graphismes et à sa bande sonore. Personellement, j'adore les trois !

AMBERST

17 INTERET

JEU DE ROLES

Malgré des graphismes moyens, ce jeu riche et profond est servi par une très bonne ergonomie. Attention : les notes données ici concernent la version *ST* et *Amiga* (la version *PC* étant nettement moins bonne).

PRIX D



PRISE EN MAIN 17

En plus du manuel simple et clair, on trouve une belle carte du royaume, celle de référence des sorts, des classes et des races, l'alphabet des runes et un superbe poster reprenant l'illustration de la boîte.

GRAPHISMES 15

Le décor et les objets sont dessinés de façon précise mais sont parfois rudimentaires. L'auto mapping est bien fait (la carte du territoire se dessine toute seule).

ANIMATION 13

Pas de grande fluidité du déplacement et des monstres, mais ce n'est pas gênant pour le déroulement du jeu.

MUSIQUE 17

De jolis morceaux collent bien à l'action et renforcent l'ambiance mystérieuse.

BRUITAGES 16

Une grande quantité d'effets sonores, même s'ils ne sont pas indispensables.

JOUABILITE 17

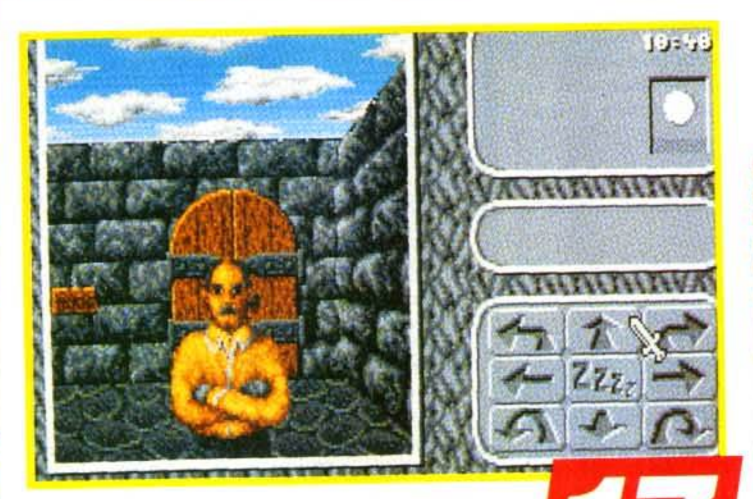
Amberstar a été développé pour être joué à la souris et l'ergonomie du jeu est excellente. On peut également utiliser le clavier.

DIFFICULTE DÉBUTANT

La bonne présentation et la jouabilité permettent aux débutants de commencer immédiatement, les joueurs confirmés de ce type de jeu apprécieront les tâches variées et le luxe des détails.

DUREE DE VIE 17

Quêtes diverses, lieux spéciaux, bastons variées et magies diverses, l'*Ambestar* vous laissera quelques nuits sans sommeil avant que vous n'en rassembliez les treize morceaux.





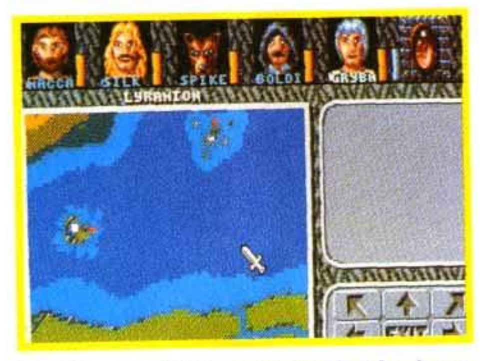
MATÉRIEL NÉCESSAIRE

ST, Amiga, PC : 1 Mo mémoire (*PC 386dx* cadencé à 33 MHz recommandés).
Cartes sonores (*PC*) : AdLib, Soundblaster Pro, Roland MT 32.
Mode graphique (*PC*) : VGA.
Espace sur le disque dur : *PC* ; 3,2 Mo, *Amiga* et *ST* ; 2,5Mo
Contrôle : souris, clavier.
Une version française est en cours.
L'installation sur disque dur est recommandée.

17 INTERET

Créateur : Karsten Köper ; Programme : Jurie Hornemann, Michæl Bittner ; Graphismes : Monika Krawinkel, Erik Simon, Günter Schmitz, Henk Nieborg ; Musique : Jochen Hippel.

Après une bonne année de sueur, de larmes et de développement, *Amberstar*, le nouveau jeu de rôles de Thalion va venir hanter vos petites machines chéries. Largement supérieur au précédent *Dragonflight*, il s'apprête à vous tenir éveiller pendant de très longues soirées hivernales...



Les éléments de jeu reprennent les classiques de Dungeon Master. Vous trouverez aussi une carte aérienne de la région.

Panique en Lyramion. Incroyable : l'**Amberstar** (l'étoile d'ambre), le bijou le plus précieux du peuple de Lyramion, vient d'être volée. Et comme si ce n'était pas suffisant, ce sagouin maladroit de Marmion, le méchant du jeu, l'a cassée en treize morceaux. A vous de récupérer les treize parties du joyau et de le rafistoler dans un lieu sacré, à l'abri de la convoitise de l'infâme Marmion. La quête est simple mais sera longue et assez difficile car les hordes du Mal viennent de reprendre du service et ne songent qu'à vous brûler la couenne. Il vous faudra ainsi effectuer maints détours et réussir de nombreuses petites enquêtes avant de vous retrouver face à votre destin.

Pour être fort, soyons nombreux ! Vous débutez seul, comme un grand, en créant votre personnage selon les lois traditionnelles des jeux de rôle (vous aurez le choix entre sept races et huit professions). Vos compagnons (six au maximum) seront recrutés au cours de vos pérégrinations. Selon leur spécialisation, ils pourront utiliser la magie blanche, grise ou noire, des armes spéciales et revêtir des armures différentes. Veillez à ce que votre équipe soit bien équilibrée, que chacun des trois types de magie soit disponible et ne négligez pas les langues, car un entretien courtois vaut mieux qu'une tonne de baffes. Bien entendu, il y a plus de personnages que vous ne pouvez en recruter mais, puisque vous êtes le patron, à vous de mettre à pied un compagnon peu performant pour recruter un gros Bill décoiffant.

Des rencontres quelquefois inamicales... La vue principale représente le paysage dans lequel vous vous baladez. Tout autour, on trouve les portraits des membres de votre équipe, les icônes d'action et la fenêtre dans laquelle défilent les messages. Si la majorité des habitants du royaume de Lyramion vous montrent un visage aimable, vous tomberez forcément sur tout un tas d'êtres nuisibles aussi chaleureux que des dragons grincheux mal réveillés. L'écran de déplacement cède la place à l'écran de combat. Les monstres s'agitent alors devant vous en 3D, et sur le côté, dans une grille 6 x 6, apparaissent les protagonistes. Vous pourrez dissocier votre équipe et donner des ordres

AR

AMIGA ST PC

spécifiques à chacun de vos compagnons. Le système de combat, à la fois détaillé et simple, est extrêmement ergonomique, puisque toutes les actions peuvent s'effectuer à la souris. Soulignons d'ailleurs la grande jouabilité de ce programme.
Question de préférence. Si vous ne jurez que par des représentations vues d'en haut façon *Ultima*, vous serez comblé par toute la partie exploratoire du jeu ; si c'est le donjon en 3D façon *Dungeon Master* qui vous fait frémir de plaisir, *Ambestar* vous en fournira tout un tas ; et si vous appréciez la stratégie et les combats sur échiquier du genre *Dragon Lance* ou *Crystal of Arboréa*, vous pourrez satisfaire jusqu'à plus soif vos penchants stratégiques. Cette diversité de modes, tout à fait plaisante, est complétée par un «auto-mapping» très agréable.
Les bonnes versions. En effet, les trois versions proposées ne présentent pas le même intéret : Nous avons trouvé la version PC assez décevante : les couleurs sont tristes, même en VGA, et les personnages se distinguent à peine du paysage. En revanche, les aventuriers sur *ST* et *Amiga* ont de quoi se réjouir car le jeu est riche, fertile en rebondissements, en un mot comme en cent : ÉNORME.
A signaler que le jeu est d'ores et déjà disponible en anglais et qu'on attend pour bientôt une version française.

Eva Hoogh

VERSIONS



Amberstar est disponible sur *Atari ST*, *Amiga* et *PC*.



Si vous avez aimé Wizardry VII, vous y penserez forcément dans votre quête à la recherche de l'étoile d'ambre.

Voici le plan de la ville de Crystal. Ici, vous trouverez les indications vous permettant de vous repérer dans chacun des différents blocs que vous traverserez.



La vue extérieure qui vous est proposée ici, rappelle étrangement celles des séries Ultima... Ne trouvez-vous pas ?

AMBERSTAR ET LES AUTRES...

Graphiquement moins soigné que les somptueux *EOB II* et *MM IV*, et moins vaste que *Wizardry VII*, *Amberstar* a néanmoins tout à fait sa place parmi les grands jeux de rôles qui vous tiennent vissé devant votre écran. Son ergonomie est excellente. Quelques détails, comme le scrolling des textes ou la gestion des combats, sont même tout à fait originaux.
Si *Ambermoon*, la suite annoncée d'*Amberstar*, arrive techniquement à pallier les quelques défauts techniques d'*Amberstar* tout en conservant la richesse et la profondeur de celui-ci, les grands noms des jeux de rôles devront se pousser pour accueillir un nouveau confrère dans leur cercle restreint.

THE LEGACY

PC

17 INTERET

Visiblement, les manoirs hantés sont à la mode. Après l'incontournable *Alone in the Dark* et le plus modeste *Waxworks*, voici *The Legacy*. Très proche de *Dungeon Master*, il dispose de graphismes à vous couper le souffle et d'un scénario à la hauteur. Un conseil, n'y jouez pas tout seul par un soir de pleine lune, on ne sait jamais ce qui pourrait vous arriver...

Editeur : Microprose ;
Conception : Steve Hand, Jim Bambra ;
Programmation : Ken Gordon, Matt Innes ;
Graphismes et animation : Nick Cooke, Theo Pantazi, Kevin Ayres ;
Musique et bruitages : John Broomhall ;

Quelle n'est pas votre surprise en apprenant que votre nom figure sur le testament d'un parent éloigné dont vous ignoriez jusqu'à l'existence. Et puis après tout, à quoi bon se poser des questions lorsque l'on vient d'hériter d'une immense demeure victorienne, bâtie sur une falaise avec, de surcroît, vue imprenable sur la mer. Sitôt votre modeste appartement vendu, vous partez pour la Nouvelle-Angleterre. Hélas, en faisant un rapide tour du propriétaire, vous vous apercevrez que votre nouveau fief compte déjà plusieurs locataires indésirables. Ce ne sont ni des squatters ni des termites mais des créatures démoniaques, tout simplement.

Votre propriété offre une porte reliant trois dimensions : terrestre, éthérée et astrale. Vous l'avez compris, vous allez devoir visiter la bâtisse et chaque univers parallèle. Le jeu ne compte pas moins d'onze niveaux dans lesquels trois démons (Alberoth, Belthegor et Melchior) et leurs alliés sataniques n'auront de cesse de vous envoyer.Après une présentation que ne renierait pas Stephen King, il faut choisir votre héros parmi les huit proposés puis lui attribuer des points d'expérience. Vous pouvez augmenter ses capacités à combattre, à soulever, à esquiver, à lancer, à se soigner et j'en passe.

Les déplacements s'effectuent dans des décors en 3D comme dans *Dungeon Master*. La gestion souris bénéficie d'une ergonomie parfaite. Le programmeur Ken Gordon est l'un des rescapés de Magnetic Scrolls, à qui l'on doit *Guield of Thieves* et *Alice in Wonderland*. Vous ne serez donc pas surpris en apprenant que

PETIT GUIDE DE SURVIE

Après avoir pénétré dans la demeure ancestrale, les portes se referment derrière vous. Comme dans *Alone in the Dark*, le seul moyen de revoir le soleil est de venir à bout des démons qui infestent les lieux. Commencez par explorer le rez-de-chaussée et ramassez tout ce que vous y trouverez. Le livre de magie vous sera très précieux, ainsi que la mallette située derrière la porte située sous l'escalier. Dans *The Legacy*, les monstres vivent. Ainsi, ils peuvent très bien vous apercevoir et vous attaquer comme se désintéresser de votre personne. Certains d'entre eux sont intelligents et chercheront à vous attirer dans un autre coin de l'étage s'ils sentent que vous êtes à côté d'un indice important. Examinez chaque pan de mur, le moindre détail a son importance. N'ayez pas peur de cliquer sur chaque écran, cela déclenche parfois des flash-backs qui donnent lieu à de magnifiques séquences animées. Au début, vous combattrez avec vos poings mais vous trouverez par la suite un couteau, un revolver puis un fusil. Attention, les munitions vous sont comptées.



La séquence d'introduction est tout simplement extraordinaire Admirez un peu les nuages qui se profilent au-dessus du manoir et l'impression de relief que dégage cette image.

Il est possible d'ouvrir deux fenêtres d'écran. Le joueur peut alors se déplacer dans l'une et voir ce qui se passe dans une autre pièce. Très utile pour ne pas être pris à revers par des monstres sanguinaires.

Les monstres sont admirablement dessinés. Comme vous pouvez le voir, votre héros n'a rien dans les mains et tout dans les muscles. Il faudra donc combattre cette créature à coups de poings.



MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Machine : *PC 286* ou supérieur.
Mode : VGA 256 couleurs.
Carte son : Adlib, Sound Blaster, Roland.
Contrôle : clavier ou souris (recommandée).
Langue : anglaise.
Espace requis sur disque dur : 20 Mo (l'intro peut être effacée pour économiser de la place).
RAM minimale : 1Mo.

JEU DE ROLES

Un jeu de rôles très prenant qui vous ravira par la qualité de ses graphismes et de ses musiques. Le scénario hors pair vous passionnera dès vos premiers pas dans le domaine Winthrop.

PRIX **D**



PRISE EN MAIN 17

Une magnifique introduction tout à fait dans le style d'*Alone in the Dark* met tout de suite le joueur dans l'ambiance. La création de votre héros réclame beaucoup d'attention.

GRAPHISMES 18

Les décors et les monstres en images calculées sont impressionnants. Parmi les créatures, vous rencontrerez des zombies, fantômes, démons, slimes, gargouilles...

ANIMATION 16

Les décors sont fixes mais les monstres paraissent vivants. Il est dommage qu'ils bougent toujours de la même façon.

MUSIQUE 18

Les musiques sont terrifiantes. Le tempo va croissant en fonction de vos actions. Un régal pour les amateurs de films d'horreur.

BRUITAGES -

Aucun bruitage dans la bêta version que nous avons testée. Selon les auteurs, nous aurons droit à des grincements de porte, des coups de feu, des cris de monstres...

JOUABILITE 18

La possibilité de paramétrer les fenêtres est très agréable. Le jeu propose un nombre d'options relativement important.

DIFFICULTE CONFIRMÉ

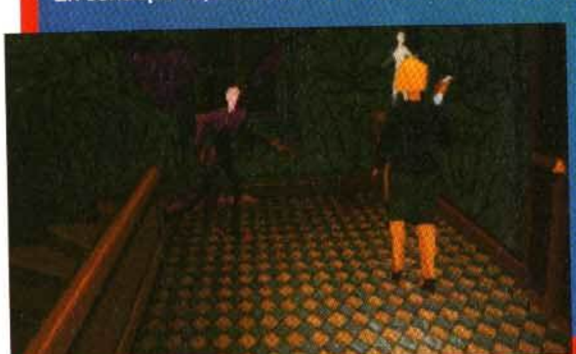
La prise de notes paraît nécessaire. Les indices et les détails fourmillent. Méfiez-vous des monstres car ils sont intelligents et ne vous attaqueront pas sans réfléchir.

DUREE DE VIE 15

Un scénario non linéaire pour un manoir étendu, il vous faudra alors plusieurs semaines avant de pouvoir renvoyer les démons dans leurs univers parallèles.

DÉMONS ET FANTOMES SUR MICRO

Les jeux signés Horrorsoft (*Elvira, Elvira 2* et *Waxworks*) sont pour le moins sanglants mais leur intérêt est tout de même assez limité. Certes, les amateurs d'hémoglobine et de frissons ne seront pas déçus mais les graphismes ne sont pas à porter aux nues et les scénarios manquent de profondeur (excepté en ce qui concerne leur premier titre : *Personnal Nightmare*). En contrepartie, *Alone in the Dark*, le chef-d'œuvre d'Infogrames, propose des graphismes mêlant judicieusement 3D surfaces pleines et bitmaps, une animation révolutionnaire et des effets sonores qui réussissent à rendre le joueur mal à l'aise (mais non, Piotr : je n'ai pas cité ton nom !). Bien que sa durée de vie ne soit pas immense, ce jeu se doit de figurer dans votre logithèque. *The Legacy*, quant à lui, a le mérite de nous proposer un scénario en béton et des graphismes d'un réalisme effrayant. Vivement 7th *Guest* et *Dracula* sur CD-ROM.



The Legacy reprend le même système de multi-fenestrage. L'écran de jeu se divise en plusieurs fenêtres parmi lesquelles on trouve les décors, la feuille de votre personnage, une carte des lieux, les flèches directionnelles, le livre de sorts et une liste de verbes propres à chaque objet. Vous pouvez les agrandir ou les rétrécir et les disposer comme vous l'entendez. Comme dans *Underworld*, la carte ne se dévoile qu'au fur et à mesure de vos explorations. Quant aux sortilèges, un livre de magie situé dans le hall d'entrée vous permettra de lancer des incantations bien utiles face aux monstres qui hantent les corridors.

Contrairement aux jeux de rôles classiques, où il suffit d'atteindre le fond d'un donjon pour éliminer le grand méchant, le scénario est particulièrement fouillé. La demeure Winthrop a toute une histoire derrière elle, qui va de 1599 à 1992. Ainsi, vous découvrirez que votre ancêtre Elias Winthrop était un adepte de la magie noire. Il vous faudra secourir l'âme prisonnière de certains démons.... Si les objets que vous pourrez ramasser ont été bitmapés, le reste des graphismes a été réalisé avec 3D Studio. Les décors et les monstres en images calculées sont extraordinairement beaux. Quant aux musiques, elles sont angoissantes au possible. Les multiples énigmes, les somptueux décors, les superbes monstres et les musiques d'ambiance font de *The Legacy* un excellent jeu de rôles. Certains l'avaient comparé à 7th *Guest*, ils ne s'étaient pas trompés.

Thomas Alexandre

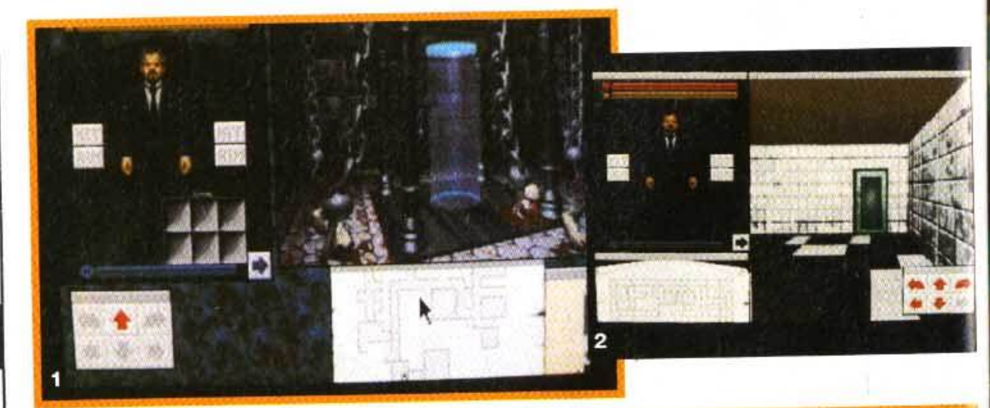


Photo 1:
Si vous ne faites pas fonctionner vos neurones, vous risquez fort de finir comme les pauvres malheureux qui jonchent le sol.

Photo 2:
Les déplacements s'opèrent case par case. Après avoir visité tout un étage, la carte vous en montrera chaque recoin. L'asile vous réserve de nombreuses surprises... toujours désagréables.

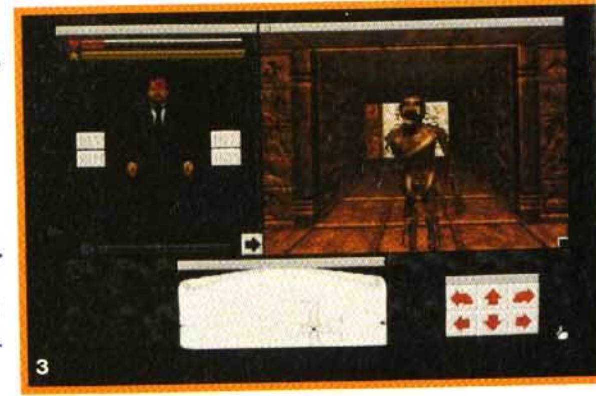
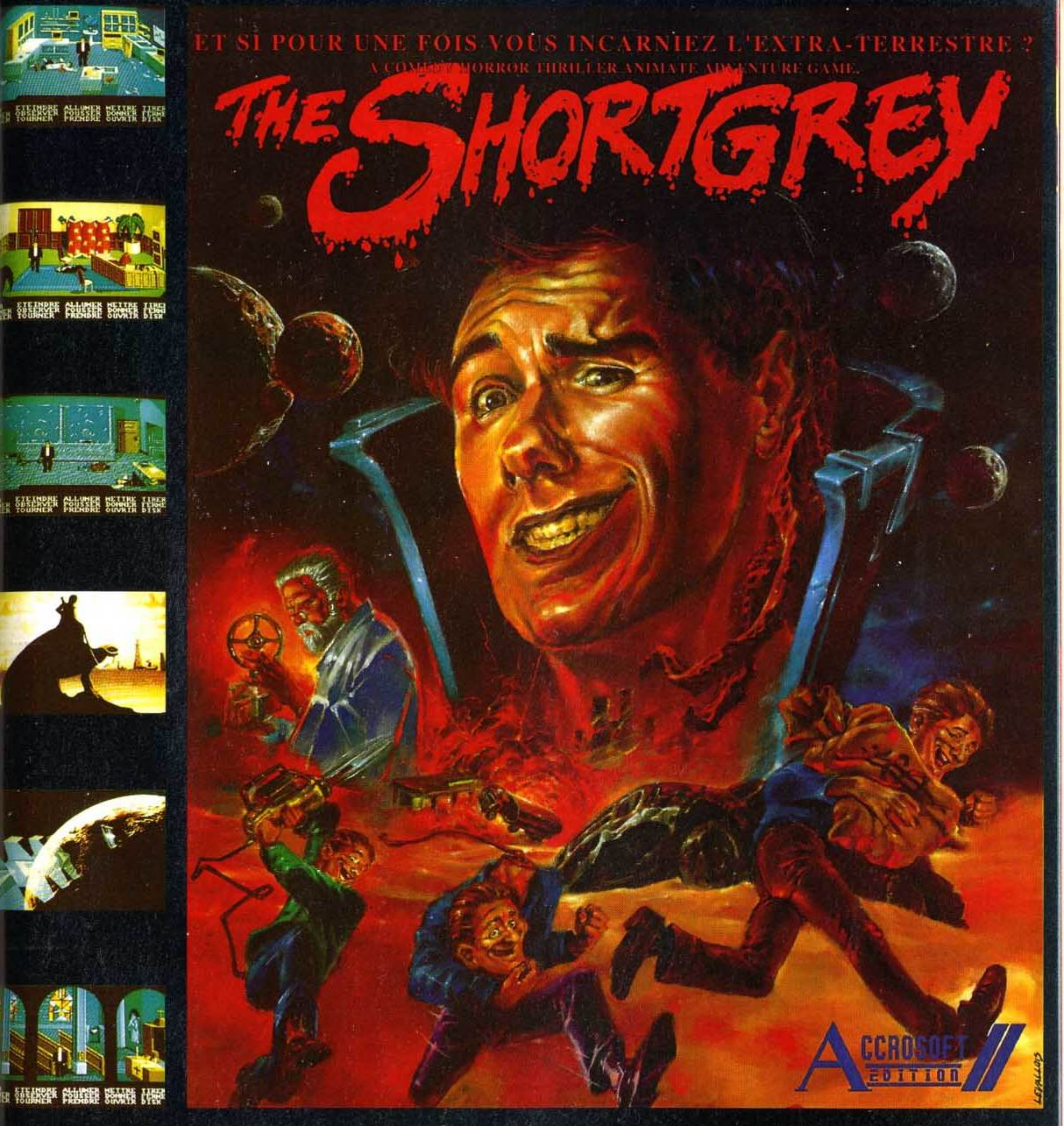


Photo 3:
La tâche de sang sur votre visage indique que ce monstre vient de vous frapper. Le jeu compte vingt-cinq créatures, toutes plus horribles les unes que les autres.



Pour la toute première fois dans un jeu vidéo vous allez jouer le rôle du méchant !

L 'étoile Zokilora est habitée par d'étranges créatures; les Shortgrey. Dotés d'une intelligence rare alliée à une méchanceté certaine, ces êtres sont menacés par la surpopulation. Après s'être réunis, les principaux dirigeants de la planète ont décidé d'entreprendre une opération secrète nomée "AMANITE"... Vous avez été choisi pour rejoindre le professeur Xylor sur terre afin de l'aider à mener à terme cette gigantesque et importante mission...

Sur Terre vous ne serez lié à aucune contrainte morale. Hold-up, meurtres, vols ; tout vous sera permis !

Grâce à votre skousick, vous pourrez prendre l'apparence de nombreux terriens : homme, femme, vampire, etc ...

THE SHORTGREY EST CERTAINEMENT L'UN DES MEILLEURS JEUX D'AVENTURE ANIME JAMAIS REALISE !

- Quelques 300 lieux différents.
- Synthèse vocale. (En francais)
- Scénario passionnant et original
- Nécessite 5 à 6 heures de jeu en continu en connaissant la solution. (Du Jamais vu !)
- Combat 3D réalisé par ALCATRAZ Amiga seulement.

CE JEU EST EN VENTE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE.
SI VOUS NE LE TROUVEZ PAS CHEZ VOTRE REVENDEUR VOUS POUVEZ NOUS LE COMMANDER. SOIT PAR TELEPHONE AU 16.1.64.11.08.00 SOIT PAR COURRIER A **MP ACCROSOFT 52 RUE D'EMERAINVILLE 77183 CROISSY BEAUBOURG. TELEPHONE 64.11.08.00. FAX : 60.06.47.29. EXPEDIE LE JOUR MEME PAR COLISSIMO (48 HEURES)**

JE DESIRE RECEVOIR THE SHORTGREY POUR : **(1) AMIGA 500 1MB, 500+, ETC (2) ATARI 520/1040ST/STE MEGA ST**
JE REGLE PAR : **(1) CI JOINT UN CHEQUE DE 320 FRS**
(2) CI JOINT MON NUMERO DE CARTE BLEUE. CB ______ **EXP** ______

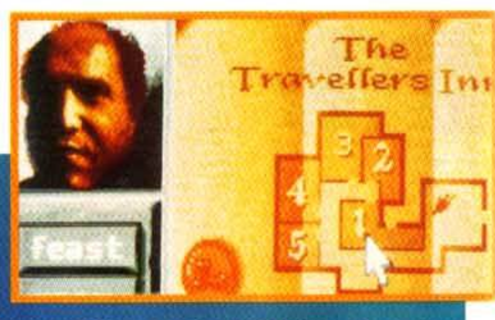
NOM / PRENOM ______

ADRESSE COMPLETE ______

Ti 108 ______

LEGENDS OF VALOUR

PC



Admirez la variété du décor et la minutie du détail ; Au loin, l'enseigne d'une auberge. le prix des chambres est sujet à des fluctuations!

18 INTERET

Editeur : US Gold ; Programme : Ian Downend ; Graphismes : Kevin Bulmer, Graham Lilley, Steve Drysdale, Mo Warden, Kate Copestake ; bruitages : Martin Walker, Ben Daglish.

Reprenant les points forts d'*Ultima Underworld*, pour le déplacement et d'*Alternate Reality* pour la grande liberté d'action, *Legends of Valour* privilégie le côté aventure aux dépens des combats répétitifs et interminables. Un scénario vraiment prenant pour un monde qui ne l'est pas moins.



MATÉRIEL NÉCESSAIRE

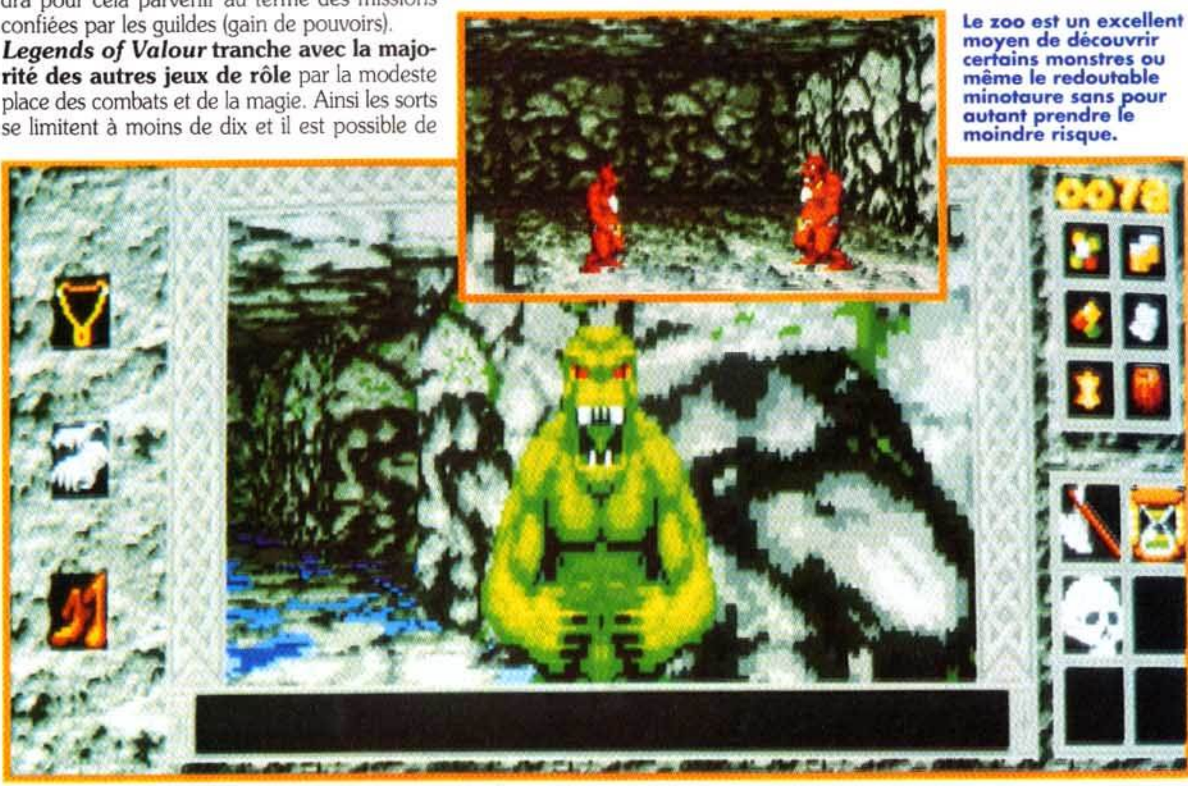
PC 286, 386 et 486 **(configuration du niveau de détails, de la profondeur de vision et de la taille de la fenêtre). Mémoire : 640 ko. Modes graphiques : VGA, MCGA. Cartes son : AdLib, Roland. Contrôle : clavier, souris (indispensable). Langue : anglais. Média : 2 disquettes 3.5 pouces haute densité Installation disque dur : obligatoire ; temps d'installation : 5 minutes ; place occupée : 4 Mo.**

***Legends of Valour* place l'action dans la ville de Mitteldorf.** Vous incarnez un personnage unique qui doit se faire une réputation suffisante pour que sa geste soit transcrite pour les générations futures. Le réalisme est présent à tous les niveaux. Contrairement à la majorité des jeux de rôle, ici, rien ne vous est imposé. Cependant, il n'est pas facile de devenir une légende, et il vous faudra pour cela parvenir au terme des missions confiées par les guildes (gain de pouvoirs). ***Legends of Valour* tranche avec la majorité des autres jeux de rôle** par la modeste place des combats et de la magie. Ainsi les sorts se limitent à moins de dix et il est possible de



PREMIERS PAS

Il est indispensable de vous constituer un pécule avant de commencer. Pour cela, le plus simple est de profiter des différences de prix qui règnent entre les boutiques. Effectuez la première mission des diverses guildes pour acquérir des pouvoirs complémentaires. N'oubliez surtout pas de vous refaire une santé dans un hôtel entre chaque mission et d'en profiter pour y cacher vos biens. Enfin achetez une assurance sur la vie.



Le zoo est un excellent moyen de découvrir certains monstres ou même le redoutable minotaure sans pour autant prendre le moindre risque.

Ces redoutables trolls des cavernes sont aussi répugnants que dangereux. Et, surtout, ils sont bien décidés à ne pas vous faire de cadeaux.

18 INTERET

ROLE AVENTURE

Le système de déplacement, le réalisme du monde et la grande liberté du scénario (absence totale de linéarité) rendent ce jeu passionnant. Mais certains regretteront le faible rôle des combats et de la magie.

PRIX 

PRISE EN MAIN -

Nous ne disposions que d'un exemplaire de pré-série, sans boîte. Mais la carte, capitale, devrait être bien faite.

GRAPHISMES 16

Le relief 3D est superbement reproduit, avec une grande variété de textures et quelques éléments complémentaires (arbres, colonnes, menhirs, enseignes, etc.). Les monstres sont correctement dessinés et de grande taille.

ANIMATION 18

En mode «course», le déplacement est si rapide que l'on a presque l'impression d'être dans un simulateur de vol ! L'animation des créatures est également très fluide avec une grande diversité de postures.

MUSIQUE -

Elle était également absente dans notre préversion.

BRUITAGES -

Là encore, il faudra attendre la version définitive pour se faire une idée.

JOUABILITE 18

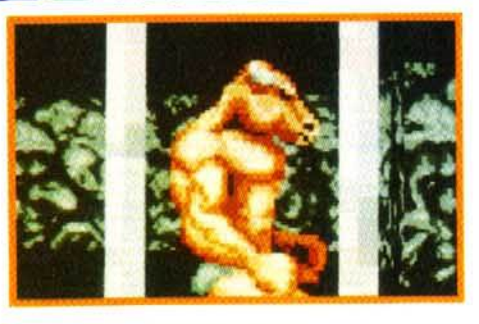
L'ergonomie tout souris (doublée au clavier pour les déplacements) est parfaitement naturelle, pour les déplacements comme pour les actions.

DIFFICULTE Confirmé

Les premières quêtes sont vraiment très simples, mais les choses se gâtent assez rapidement.

DUREE DE VIE 18

Plus de cent heures pour finir le jeu et presque le triple pour toucher à toutes les missions...





Si vous allez au restaurant, sachez que la nuit est peu éclairée et que quelques monstres rôdent. Dans les rues animées, renseignez-vous auprès des passants sur les lieux et les créatures de la région. Les plats des auberges ne sont pas toujours très ragoûtants mais fort revigorants.

et repos, vous obligeant à une gestion rigoureuse de votre argent (travail, vol ou attaque pour en gagner). Vous pouvez héler les passants pour leur demander un renseignement, tenter de leur faire les poches, les insulter ou même les attaquer directement. Les guildes et temples peuvent entretenir des relations tendues, certains refusant de vous intégrer si vous faites déjà partie de la concurrence !

La réalisation est à la mesure du scénario. Cette ville gigantesque est superbement représentée en 3D, avec très nombreux éléments de décors complémentaires. La variété des «textures» des murs introduit une grande diversité, source elle aussi de réalisme. Les intérieurs complètent le tout. L'animation n'est pas en reste. Vous avancez de manière parfaitement fluide, à la manière d'*Ultima Underworld*, sans ces «pas» qui ont longtemps marqué les jeux de rôle. Les animations des créatures sont tout aussi coulées.

L'ergonomie est très réussie également. Le contrôle à la souris est parfaitement naturel, que ce soit pour les déplacements (à deux vitesses, avec mouvement latéral simultané), ou les actions complémentaires. *Legends of Valour* vous tiendra en haleine de très longues heures. Et, même le jeu terminé, vous pourrez le recommencer autrement, pour entrer dans de nouvelles guildes par exemple. Un grand jeu.



sélectionner un mode de combat automatique. Le jeu n'en est pas moins passionnant : découverte de la ville, exploration des intérieurs et des souterrains, quête d'informations glanées dans les conversations et les tavernes et astuces diverses à découvrir. Enfin, la diversité des créatures (humains, humanoïdes et monstres) contribue également au plaisir de la découverte.

Autre détail : le cycle jour-nuit influe sur la lumière, les personnages de rencontre ou l'ouverture des magasins. Le programme surveille nourriture, boisson

Jacques Harbonn

COMPARATIF

LEGENDS OF VALOUR VS ULTIMA UNDERWORLD

Legends of Valour reprend le système de déplacement sans à-coup d'*Underworld*. Toutefois, ce dernier conserve une avance sur certains points : la vision du personnage change de niveau lorsqu'il monte ou descend et il peut lever ou baisser la tête. En revanche, *Legends of Valour* se contente sans problème d'un *286* et de 640 ko de mémoire. En ce qui concerne le réalisme et les possibilités de jeu, les deux programmes sont sensiblement à égalité, chacun usant de moyens différents. Toutefois la diversité des décors (extérieurs et intérieurs) est à verser au crédit de *Legends of Valour*.



FRETLESS INTERNATIONAL
SEQUENCE 1000
Sequenceur 1000 pistes
Table de Mixage
Editeur de partitions
Edition des événements MIDI
Impression des partitions
Patterns - SysEx
2490 FRS
Vidéo-Son-Audio-Multimédia-CD-ROM-MIDI-
Interfaces MIDI
MIDI Card
790 FRS
MQX-32M
1790 FRS
BIG TIME
1290 FRS
64 pistes
Mixage
Visualisation partition
Pas à pas
Evénements MIDI
Sound Blaster Pro II
Carte audio
8 bits à 44.1 khz
MIDI Kit inclus
1590 FRS
Pro AudioSpectrum 16
Carte audio
8 et 16 bits
Fréquence échantillonnage
44,1 KHz
1990 FRS
MIDI
Carte SCC-1
MIDI + Synthé
2890 FRS
Vidéo Blaster
2990 FRS
Promotions sur les Packs
Pack SEQUENCE 1000 + SCC-1 : 4.490 Frs
Pack BIG TIME + SCC-1 : 3.290 Frs
Pack SEQUENCE 1000 + MIDI card : 2.990 Frs
Pack BIG TIME + MIDI card : 1.790 Frs
Pack SEQUENCE 1000 + MQX-32M : 3.990 Frs
Pack BIG TIME + MQX-32M : 2.790 Frs
Tous nos prix sont TTC. Les prix sont modifiables sans préavis. Livraison sous 48H dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles. Les marques citées sont déposées. Nos produits sont garantis un an pièces et main d'oeuvre. Catalogue complet contre 8 Frs en timbres. Satisfait ou remboursé pendant 8 jours après l'achat.
BON DE COMMANDE à retourner à FRETLESS International - 3, rue Gabriel Laumain - 75010 PARIS - Tél: 42-46-28-03
Veuillez m'adresser le catalogue complet :
Contre-Remboursement :
Chèque (à l'ordre de FRETLESS) :
Nom:
Prénom:
Adresse:
Code postal:
Ville:
Téléphone:
Ordinateur : 3 1/2 ou 5 1/4
Désignation des produits commandés
Prix
Frais de port
40 Frs
Frais de contre-remboursement
40 Frs
TOTAL TTC
T: 108

AMAZON : GUARDIANS OF EDEN





Dans le laboratoire de votre frère, vous aurez l'occasion de visionner un documentaire sur les Amazones. Tout a fait inutile mais follement amusant.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Machine : *PC 286* à 12 Mhz minimaux.
Espace disque dur : 8 Mega environ.
Ram requise : 640K (540K minimaux).
Mode graphique : VGA, SVGA.
Cartes sonores : Adlib, Soundblaster, Soundblaster Pro, Roland.
Contrôle : clavier, souris.

Après *Countdown* et *Martian Memorandum*, Acces Software se met au vert avec *Amazon : Guardians of Eden*. Exit les martiens glauques, c'est aux farouches Amazones qu'il va falloir se frotter. Une aventure en 14 épisodes dans le plus pur style des séries américaines des fifties. *Amazon* est un jeu d'aventure classique, bourré d'images et de voix digitalisées.

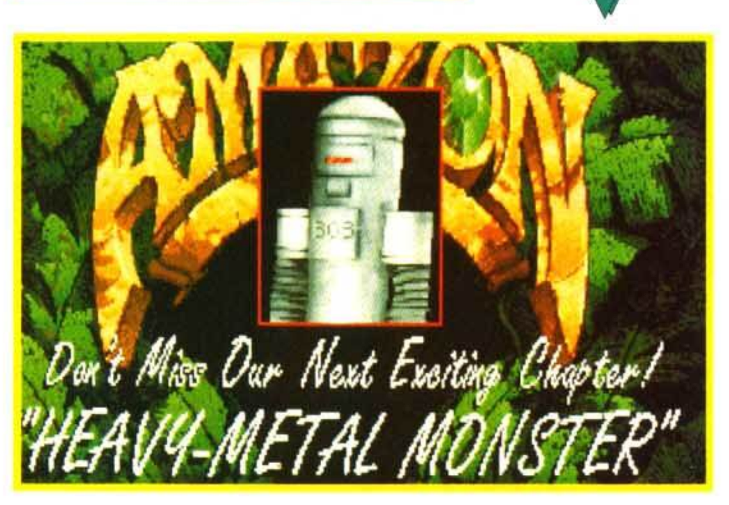
Editeur : Access Software ; Distributeur : U.S Gold.

Voilà ce qui vous attend si vous faites un mauvais pas ! Si vous avez l'esprit aussi vif que celui d'un ours en hibernation, vous risquez de terminer le restant de vos jours dans une geôle d'Amérique du Sud.

La majorité des images dans Amazon sont des digitalisations retravaillées. Le résultat est plus que convaincant.

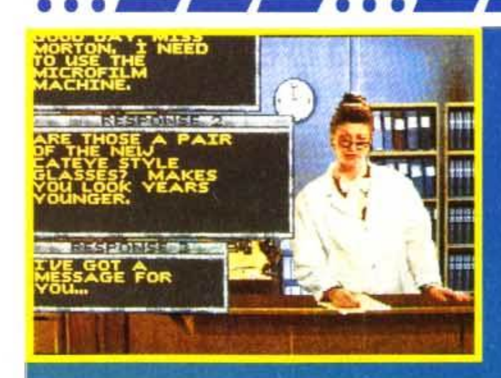
Amazones aguerries cherchent explorateur perdu au fond de la jungle. Les nostalgiques des feuilletons américains des années cinquante (comme *Flash Gordon*) vont être emballés par l'aventure que propose *Amazon*. De l'action ! De l'aventure ! Du suspense ! Des situations abracadabrantes à la limite du ridicule ! *Amazon* est constitué de 14 épisodes qui se suivent et ne se ressemblent pas. Cette fragmentation de l'aventure permet de distiller le suspense au compte-gouttes avec des épisodes riches en rebondissements et des fins prometteuses dans le genre : « Pris au piège dans un avion en chute libre, notre héros réussira-t-il à s'en sortir ? Vous le saurez en jouant le prochain épisode d' *Amazon : Guardian of Eden* !!! » Plus concrètement, vous jouez le rôle de Jason, un explorateur américain dont le frère vient d'être porté disparu en Amazonie. Apparemment sur la piste d'un terrible secret, votre frère vous envoie un message codé vous demandant de le rejoindre dans la jungle pour une périlleuse aventure. C'est à partir de ce sujet que la trame du scénario d'*Amazon* se tisse, vous entraînant des bistrots mal fâmés de Rio Blanco jusqu'aux profondeurs insoupçonnées de la jungle, à la recherche de la fameuse tribu des Amazones...

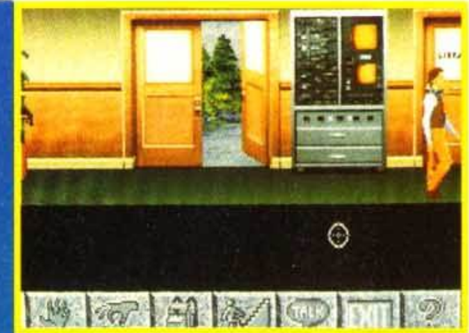
Un système d'icônes classiques pour un jeu qui utilise beaucoup les digitalisations. Pour profiter pleinement d'*Amazon*, il vous faudra donc un *PC* assez puissant (un *386* à 20 Mhz serait idéal). L'ambiance du jeu est fournie à grand renfort d'images et de voix digitalisées, le temps de chargement pouvant donc être parfois un peu lent. Un petit reproche d'ailleurs à ce sujet : certaines séquences sont illustrées uniquement par des voix digitalisées, sans texte à l'écran et en anglais de surcroît.



Côté ambiance, c'est réussi mais vous avez intérêt à avoir une solide connnaissance linguistisque pour déchiffrer les phrases. Toutes les actions se font par un système d'icônes simples (parler, agir, prendre, grimper, voir). Certaines séquences de jeu sont


BEST OF THE BEST
CHAMPIONSHIP
Karate
PANZA GOLD EDITION
Une fantastique simulation qui vous fait pénétrer dans l'univers du karaté au plus haut niveau. Entraînements, choix de combats, boxeurs de nationalités et de styles différents, sans oublier le "KUMATE", fameux combat de rue, réservé aux meilleurs.
Des animations impressionnantes, un réalisme éblouissant !
. Plus de 600 positions de combats.
. 59 coups et "super coups".
. Un nouveau type de combat : le KUMATE.
. 16 nouveaux boxeurs du monde entier à affronter.
. Un nouveau training.
. Des graphismes 256 couleurs sur PC/64 sur Amiga.
. Gestion de votre mémoire PC.
. Une parfaite gestion de votre plaisir de jouer.
Best of the Best est la toute nouvelle et la meilleure version de PANZA KICK BOXING.
Futura est une marque du groupe
LORICIEL
TILT D'OR CONSOLE
LORICIEL S. A., 7 rue du Fossé Blanc, 92 624 Gennevilliers, Tél. distribution : (1) 46 88 28 28, Fax distribution : (1) 47 90 46 46
BEST OF THE BEST
QUIT
PAD VS SNES
MATCH
TRAINING
SCREEN SHOTS VERS. CONSOLE
FUTURA





PREMIERS PAS DANS LA JUNGLE AMÉRICAINE...



Avant d'aller affronter l'enfer vert de la jungle, le héros que vous incarnez, Jason, doit préparer son départ et trouver un moyen de récupérer le matériel de son frère. Allez au laboratoire, prenez la bouteille d'alcool dans le placard et ouvrez la cage du rat. Ce charmant animal fera fuir la secrétaire, ainsi vous pourrez récupérer deux clés très importantes. Allez dans le labo de votre frère, récupérez la sarbacane et la fléchette sur le mur. Ouvrez l'armoire et prenez la fiole. Mélangez-la avec la bouteille d'alcool et faites chauffer le tout dans votre labo jusqu'à ce que la concoction tourne au vert. Vous venez juste de créer un philtre d'amour. Enduisez la fléchette et mettez-la dans la sarbacane, cela fait une arme terriblement efficace pour se débarrasser des gardiens en manque d'émotions fortes. N'oubliez pas de faire un saut de temps en temps dans votre appartement. Vous y trouverez la première fois une lettre de votre frère et la deuxième fois un anneau décodeur (utilisez le magnétophone, il est en bon état). Si la préposée à la librairie vous pose quelque problème, jouez les vandales et ouvrez sa voiture à l'aide du portemanteau qui se trouve dans l'entrée...



visualisées de manière subjective (vous voyez avec les yeux de votre héros). Et dans ce cas, vous manipulez alors les éléments du décor et interagissez avec les personnages. D'autres séquences sont traitées à la manière des *King Quest*, et vous dirigez donc votre personnage à l'écran.

***Amazon : Guardian of Eden* est un jeu d'aventure amusant et caractérisé par une ambiance très agréable.** En jouant essentiellement sur les digitalisations, il vous donne l'impression d'être dans un feuilleton interactif. C'est très réussi, du moins si vous possédez un *PC* puissant et une bonne carte sonore. *Amazon* exploite les techniques de pointe sur *PC* et si vous disposez du Super VGA, ce jeul deviendra sûrement un jeu de choix dans votre collection que vous reprendrez souvent avec plaisir.

Marc Menier

ON PREND LES MEMES ET ON RECOMMENCE !

Access Software n'a pas inventé la poudre avec *Amazon*. Déjà dans *Martian Memorandum*, un de leurs précédents softs, ils utilisaient un moteur de jeu similaire. Une utilisation intensive d'images et de voix digitalisées, une histoire somme toute assez linéaire et un système d'indices qui permet de ne pas être bloqué. Le résultat est assez convaincant : on a l'impression parfois de jouer, parfois d'assister à un petit téléfilm (avec pas mal d'imagination, il est vrai). *Amazon* change donc seulement de registre, du New York futuriste on passe aux forêts vierges de l'Amazonie. Le thème varie, mais le système reste inchangé.

15 INTERET

AVENTURE ANIMÉE

Amazon est un jeu d'aventure animé assez classique. Grâce aux nombreuses digitalisations, il devient rapidement très prenant, pour peu que vous ayez un *PC* puissant et une bonne connaissance de l'anglais.

PRIX D

PRISE EN MAIN 16

L'installation est très simple : il suffit de suivre les instructions à l'écran. Le manuel est très clair, avec quelques encadrés «écologiques» du plus grand intérêt.

GRAPHISMES 16

Cette note est valable en mode VGA. En mode Super VGA, elle grimpe facilement à 17 ou 18, d'autant plus que l'ergonomie s'en trouve améliorée.

ANIMATION 16

De nombreuses séquences animées rendent *Amazon* proche d'un petit film. Le revers de la médaille : il est indispensable d'avoir un *PC* rapide pour éviter des temps de chargement rébarbatifs.

MUSIQUE 12

Les musiques d'*Amazon* ne sont pas prépondérantes. L'accent est mis sur les bruitages pour créer une ambiance réaliste.

BRUITAGES 15

Les voix digitalisées, de bonne qualité, sont monnaie courante. Encore faut-il avoir une bonne connaissance de l'anglais pour déchiffrer les phrases.

JOUABILITE 13

En mode VGA, l'inventaire fait l'objet d'un écran spécial. En mode SVGA, c'est beaucoup plus pratique car l'inventaire est visualisé à côté de l'écran de jeu.

DIFFICULTE Variable

En effet, il est possible de se faire aider. Cela va du simple indice évocateur à la solution pure et simple des énigmes. A vous de savoir si vous allez résister à la tentation de voir la solution.

DUREE DE VIE Variable

Elle est très liée à la difficulté. Il est possible de terminer le jeu d'une traite, mais sans regarder la solution il faudra vous armer de café chaud.


ÇA VA
CARTOONER
SUR VOS
MICROS !
COOL WORLD
Voici l'adaptation sur micro du fabuleux film d'aventure-fantastique "COOL WORLD" avec KIM BASINGER. COOL WORLD est un film qui mélange des acteurs réels et des personnages de dessins animés.
Alors qu'il terminait sa nouvelle Bande Dessinée, Jack Deebs un dessinateur de BD, est projeté dans le monde qui'il a créé: le COOL WORLD.
Dans le monde Cartoon, Jack va être séduit par la superbe HOLLI (KIM BASINGER), l'héroine de ses BD. Pendant ce temps, les créatures BD du Cool World font des dégâts.
Ils ont trouvé un passage qui leur permet de passer du monde réel au monde BD. Ils créent une vraie pagaille en mélangeant les objets des mondes.
Parviendrez vous à éviter la catastrophe ?
AMIGA
ATARI ST
IBM PC &
COMPATIBLES
ocean
OCEAN SOFTWARE LIMITED.
25 BOULEVARD BERTHIER.
75017 PARIS.
TEL: (1)40539286.
FAX: (1)42279573
TM & © 1992 PARAMOUNT PICTURES. ALL RIGHTS RESERVED.

SURFACE NAVAL ACTION IN THE SOUTH PACIFIC

TASK FORCE 1942



La présentation du jeu, qui comporte des séquences d'informations et de superbes animations, vous met dès le départ dans l'ambiance.

18 INTERET

VERSIONS
Etant donné son ampleur, *Task Force 1942* ne sortira que sur *PC*.

Conception : Lauwrence Schick ;
Programmation : Ed Fletcher ;
Graphismes/Objets 3D : Max Remington III ;
Musique : Jeffery L. Briggs, Roland Rizzo.

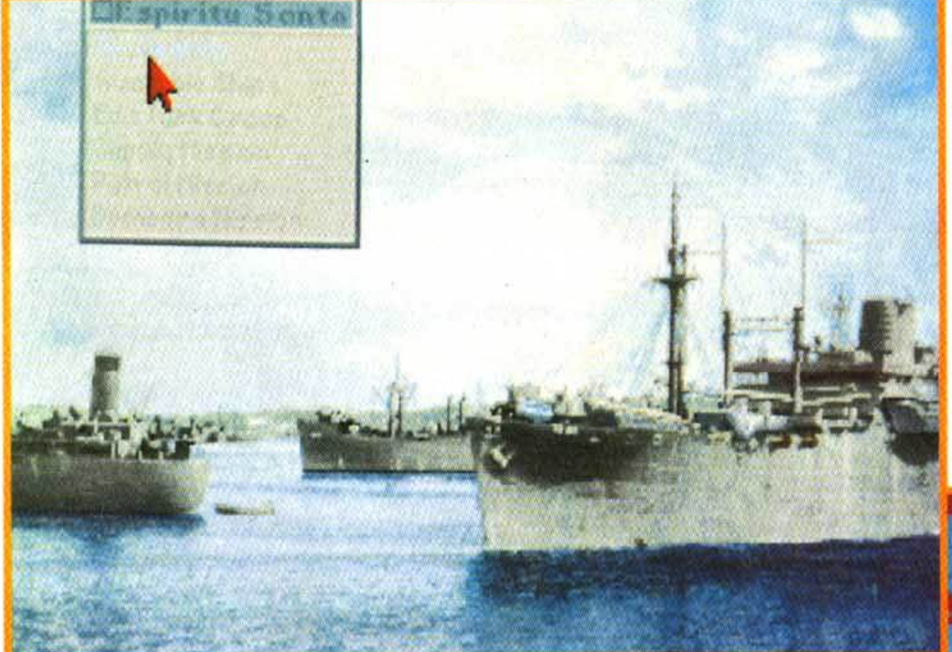
Des simulateurs de destroyers, nous en avons déjà vu beaucoup. Des wargames couvrant la guerre du Pacifique aussi. Mais un jeu comme *Task Force 1942*, jamais ! Mélange entre les deux genres, il offre une stratégie poussée en même temps que la possibilité de contrôler chaque navire indépendamment. Saurez-vous défendre Guadalcanal ?



PC

Lors de la campagne, vous dirigez aussi la base de Espirito Santo. Les avions de Papy Boington peuvent exécuter des missions de reconnaissance pour vous...

Pendant la Seconde Guerre mondiale, l'une des zones de combats les plus importantes fut Guadalcanal et ses environs, où Américains et Japonais croisèrent le fer de nombreuses fois. Microprose, avec *Task Force 1942*, nous propose un wargame en forme de pelure d'oignons : vous pouvez diriger vos navires au niveau de la flotte, du groupe d'unités ou de l'unité, et il est possible de surcroît de prendre à tout moment le contrôle d'une unité particulière, le jeu passant alors en mode «simulation». Le nombre d'unités étant très important, vos navires peuvent être contrôlés par l'ordinateur. Les deux modes de jeu proposés vous permettent en un premier lieu de prendre part aux principales batailles navales de la guerre du Pacifique, puis, quand vous serez familiarisé avec le jeu, de vous lancer dans la campagne complète. Vous maîtrisez de nombreux types de navires, du transport sans défense au destroyer, en passant par le torpilleur ou le porte-avions. Si vous décidez de vous lancer dans la campagne, vous pourrez composer vos groupes et les assigner à différentes tâches (missions de reconnaissance, transport de troupes...).



Les différentes missions vous permettent de participer à la campagne du Pacifique par petits fragments. La carte qui apparaît au début vous indique les différentes forces en présence.



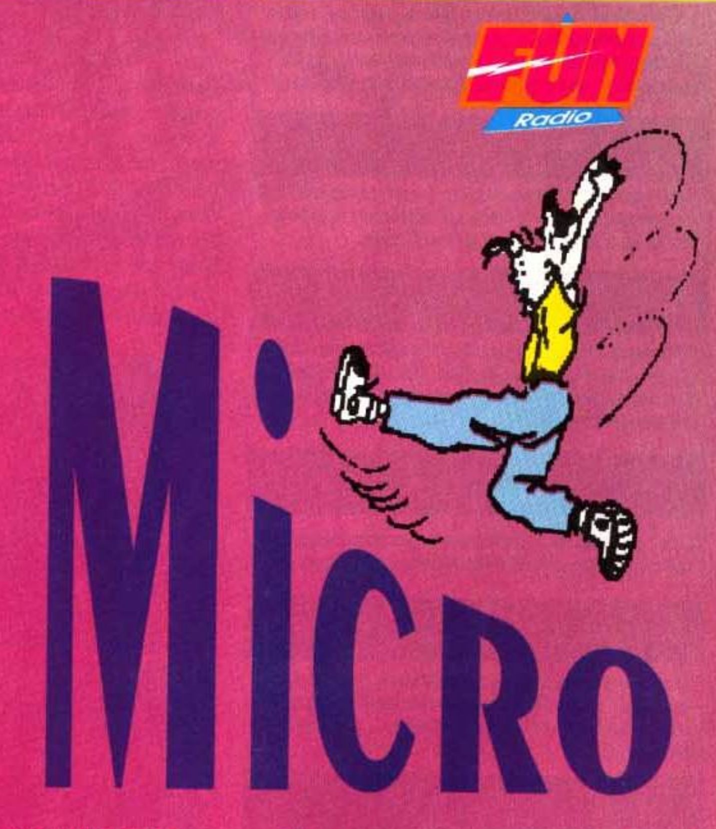
MATÉRIEL NÉCESSAIRE

La version non définitive testée ici était particulièrement gourmande, aussi bien en mémoire qu'en espace disque : 600 Ko de mémoire vive disponible et 11 Mo de disque dur !
La version définitive devrait tirer parti de la mémoire EMS (et donc nécessiter moins de mémoire principale). Une carte sonore sera évidemment la bienvenue, de même qu'une souris. Un *386 SX* à 16 MHz correspond à la puissance minimale.

TOP JEUX VIDEO

LE TOP JEU VIDÉO C'EST CHAQUE SEMAINE DANS MICRO KID'S SUR FRANCE 3 LE DIMANCHE À 10H15 ET TOUS LES JOURS AVEC TREIZE SUR





MEGADRIVE	
EUROPEAN CLUB SOCCER	VIRGIN
SENNA GRAND PRIX 2	SEGA
DRAGONS FURY	TENGEN
BULLS VS LAKERS	ELECTRONIC ARTS
TAZMANIA	SEGA

NES	
HYPER SOCCER	KONAMI
SUPER MARIO 3	NINTENDO
BUGS BUNNY	KEMCO
ADVENTURE ISLAND	HUDSON
FOUR PLAYERS TENNIS	ASMIK

SEGA MASTER SYSTEM	
PRINCE OF PERSIA	DOMARK
TOM AND JERRY	SEGA
TERMINATOR	VIRGIN
THE SIMPSONS	SEGA
CHUCK ROCK	VIRGIN

SUPER NINTENDO	
SUPER SOCCER	HUMAN
F-ZERO	NINTENDO
SUPER CASTLEVANIA 4	KONAMI
SUPER TENNIS	TONKIN HOUSE
FINAL FIGHT	CAPCOM

GAME BOY	
SUPERMARIOLAND	NINTENDO
HOOK	OCEAN
SIMPSONS	ACCLAIM
TERMINATOR 2	ACCLAIM
BUGS BUNNY	KEMCO

GAME GEAR	
WIMBLEDON TENNIS	SEGA
CHUCK ROCK	SEGA
MARBLE MADNESS	TENGEN
SENNA GRAND PRIX	SEGA
WONDERBOY DRAGON'S TRAP	SEGA

CLASSEMENT TITRE	EDITEUR	MACHINE
SENSIBLE SOCCER	MINDSCAPE	ST, AMIGA
ZOOL	GREMLIN	ST, AMIGA
A-TRAIN	OCEAN	PC COMPATIBLE
CIVILIZATION	MICROPROSE	PC, AMIGA
LINKS PRO	US GOLD	PC COMPATIBLE
SHERLOCK HOLMES	ELECTRONIC ARTS	PC COMPATIBLE
REX NEBULAR	MICROPROSE	PC COMPATIBLE
CRAZY CARS 3	TITUS	ST, AMIGA, PC
A.T.A.C.	MICROPROSE	PC COMPATIBLE
EPIC	OCEAN	ST, AMIGA, PC
GUNSHIP SCENARIO DISK 1	MICROPROSE	PC COMPATIBLE
FALCON 8.0	MICROPROSE	PC COMPATIBLE
ACCES OF THE PACIFIC	SIERRA	PC COMPATIBLE
INDIANA JONES ATLANTIS	LUCAS FILM	PC COMPATIBLE
FIRE AND ICE	MINDSCAPE	ST, AMIGA









18
INTERET

SIMULATION WARGAME

Evidemment, une simulation/wargame ne plaira pas à tout le monde. Mais ceux qui aiment comme moi seront comblés : cette association inhabituelle est vraiment géniale !!!

La gestion «tout souris» est agréable, mais ce jeu nécessitera quand même une phase d'adaptation et d'apprentissage. La documentation est comme d'habitude superbe.

Les cartes d'état-major sont précises et «zoomables» huit fois. L'intérieur du navire est une d'une reproduction fidèle.

Même si elle n'est pas très importante dans le jeu, la représentation 3D ne présente aucun défaut : les navires sont détaillés et très bien animés.

Les musiques militaires accompagnent bien l'action, mais il faut aimer le genre...

Moteurs et tirs sont sonorisés, mais, malgré leur qualité, deviennent assez rapidement lassants (Broumbroum... pendant 2 heures !).

L'interface est simple mais on se demande pourquoi certaines commandes se font à la souris à un endroit et au clavier à un autre.

DIFFICULTE CONFIRMÉ

La complexité et l'étendue du jeu le feront conseiller aux joueurs de simulateurs et de wargames. La difficulté reste progressive.

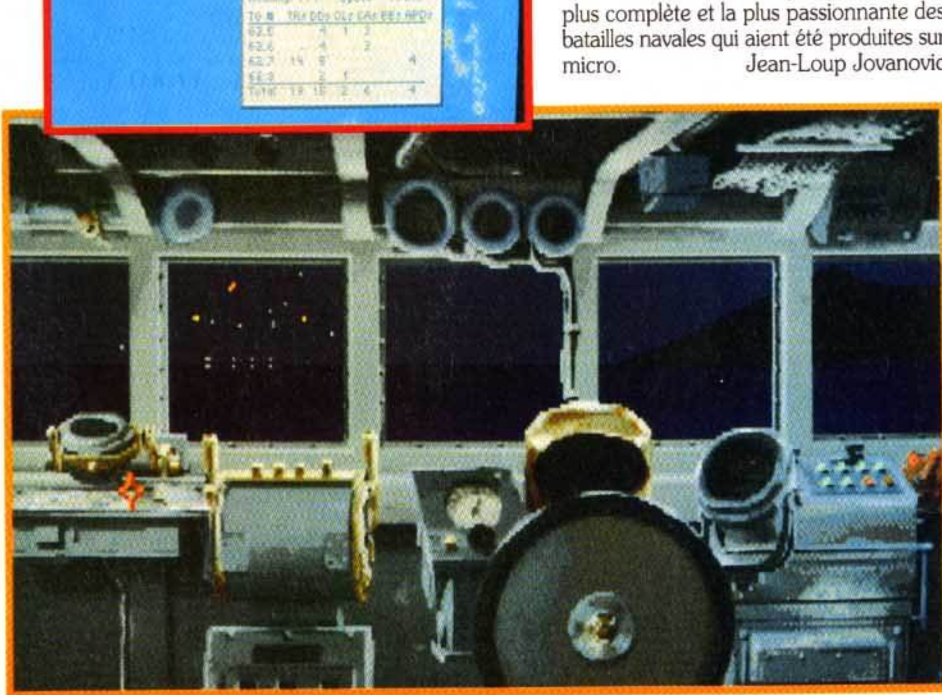
Attention ! Si vous n'aimez pas ce type de jeu, il tombera rapidement dans la poubelle. Si vous aimez, de nombreux mois seront nécessaires pour en épuiser toutes les possibilités.

SI VOUS AVEZ MANQUÉ LE DÉBUT !

Le jeu démarre sur une séquence d'informations sur la guerre et de superbes photos d'époque digitalisées. Commencez par la première «bataille historique», c'est la plus facile (si vous êtes du côté américain), et elle vous permettra de vous familiariser avec les commandes. Une carte indiquant les mouvements des deux forces en présence s'affiche. Après un clic, vous voyez apparaître la carte du jeu. Les Japonais arrivent par le bras de mer à gauche de l'écran. Vous disposez de troupes très supérieures en nombre, mais elles sont pour la plupart éloignées de la zone des combats, il va donc falloir les y amener le plus vite possible. Le groupe des 5 navires qui encaissent l'impact initial ne tiendra pas longtemps. Il est, de plus, trop lent pour échapper aux tirs ennemis, donc laissez-le affaiblir les Japonais. Les destroyers ont une portée et une cadence de tir importantes. Amenez-les à distance, puis ralentissez-les – 5 nœuds par exemple –, et dirigez-les perpendiculairement à l'ennemi. Cela vous permettra de disposer de 4 tirs – tourelles avant ET arrière – simultanés. Ne gaspillez pas vos torpilles tant que vous ne voyez pas le blanc de leurs yeux... Bonne chance !

Comme à l'accoutumée, Microprose a soigné tous les détails du jeu. La partie wargame, qui se déroule principalement sur la carte, est d'un maniement facile qui ne fait intervenir que la souris ; tous les ordres sont donnés à l'aide de fenêtres.
La partie simulation est elle aussi très complète. Les tirs de canon, qui représentent une part importante des combats, sont très finement gérés, et apportent un petit côté «arcade» bien agréable. Les graphismes sont fins, et les nombreuses vues (par les jumelles ou aériennes en 3D) permettent d'admirer respectivement les forces ennemies ou vos propres navires. L'animation est aussi rapide que fluide même si *Task Force 1942* est essentiellement statique. Les bruitages (explosions, moteurs...) sont réalistes et des thèmes militaires vous accompagnent pendant vos sélections... ***Task Force 1942* est un jeu étonnant.** Comme c'est souvent le cas avec les jeux Microprose, il est nécessaire de passer la phase d'adaptation avant de saisir la richesse du jeu. Après cela, difficile de décrocher de ce jeu, sans doute la plus complète et la plus passionnante des batailles navales qui aient été produites sur micro.

Jean-Loup Jovanovic



Lors des combats, vous pouvez prendre le contrôle de n'importe lequel de vos navires. Vous passez alors du wargame à la simulation. Les canons et les torpilles sont au rendez-vous... Et vous attendent.

3614 TILT



A PARTIR DE LA MI-DECEMBRE:

1 HEURE EN 3615 VOUS DONNE ACCES AU 3614 POUR LE RESTE DE LA JOURNEE



Edito

Cinq solutions complètes, et pas des moindres ! *Dune*, *Dark Seed*, *Geisha*, *Fascination* et *Quest for Glory II*, il y a là de quoi sauver bon nombre d'aventuriers en péril... Et bien sûr, le vrac est aussi de la partie, pour répondre à toutes les questions que vous vous posez ! Avant de vous laisser déguster cette rubrique, un grand merci pour toutes vos lettres, vos astuces, vos plans, vos solutions... Quand au MIB du mois prochain, il est fortement question que l'on s'intéresse de très près au fabuleux *Indy 4* !

Olivier Hautefeuille

Solution complète

DUNE

Je vous envoie à tous la solution complète d'un jeu avec lequel je me suis bien éclaté. Il s'agit du célèbre Dune... Bien entendu, je ne signale ici que les actions indispensables pour vaincre la partie. Mais puisque cette adaptation traduit au mieux l'ambiance du film dont elle s'inspire, je vous laisse le soin d'interroger systématiquement tous les personnages pour profiter encore davantage de l'atmosphère de chaque lieu. En route pour l'aventure !

Premièrement, parlez au Duc puis à Jessica qui se trouve dans la pièce d'avant. Allez retrouver Gurney Halleck à Carthag-Tuek. Partez avec lui dans les autres sietchs. Chaque fois que vous rencontrerez une troupe, demandez-leur de se rallier et occupez-les (au début, vous devez leur faire travailler l'epice). Retournez au palais. Parlez au Duc puis à Gurney. Allez à Carthag-Tuek. Parlez au chef. Puis volez à l'est en orni, avec Gurney, à partir de Carthag-Tuek. Parlez au chef et allez demander l'aide des troupes se trouvant dans les deux nouveaux sietchs.

Retournez à Carthag-Timin et demandez au chef de travailler pour vous. Il vous donnera une carte. Chaque fois que vous aurez découvert de nouveaux territoires, il faudra envoyer les prospecteurs prospecter ces nouvelles régions. Retournez au palais. Parlez au Duc puis à Jessica pour allez explorer le palais. Lorsque vous aurez découvert la salle de communication, parlez à Jessica. Ensuite, allez parler à Duncan puis à Gurney. Regardez la carte. Retournez à Tuono-Tabr. Parlez au chef et dirigez-vous vers le sud-est. Parlez à Harah et partez avec elle découvrir les trois nouveaux sietchs. Envoyez les prospecteurs, après qu'ils aient terminé leur travail, vers les nouveaux sietchs. Faites en sorte qu'ils aient un orni pour pouvoir se déplacer plus rapidement. Vérifiez aussi que toute l'équipe soit utilisée.

Ensuite, retournez au palais et parlez à Jessica. Allez seul dans le désert et attendez d'avoir une vision pour revenir au palais. Lorsque l'Empereur demandera un envoi de l'epice, il faudra absolument lui obéir. Allez parler à Jessica puis au Duc. Demandez à Jessica de sonder les pièces avec vous pour trouver Gurney. Elle le découvrira blessé dans une pièce. Alors, laissez-la avec lui. Allez parler au Duc puis à Thufir et allez avec lui voir le piège qui se trouve dans la pièce où l'on a retrouvé Gurney. Demandez à Thufir d'enlever le piège et rentrez avec Gurney dans l'armurerie pour lui parler. Laissez-le là. Retournez à Carthag-Tabr pour parlez au chef Fremen, à Harah. Allez vers le nouveau sietch à l'ouest. A partir de là, volez vers le nord-ouest.

Vous découvrirez un sietch dans lequel se trouve Stilgar, le leader fremen. Parlez-lui et allez dire aux Fremens de la région de se spécialiser en armée. Modifiez l'équipement si possible, regroupez-les à Ergsun-Tsymyn avec Gurney qui pourra les entraîner.

Lorsque vous aurez reçu le message de Feyd Rautha, parlez à Duncan, à Stigar puis à Harah. Allez dans la bouche du poisson à l'ouest du palais. Vous y trouverez un village dans lequel vous pourrez acheter du matériel.

Lorsque les territoires du sud commenceront à être bien exploités, vous pourrez envoyer deux troupes dans la région où Stilgar est né, en les équipant si possible d'ornis. Idem pour les prospecteurs.

Plus tard, lorsqu'il faudra rentrer au palais pour les envois de l'epice, Harah vous demandera de rentrer chez elle à Tuono-Timin, Déposez-la là-bas avec Stilgar, et allez parler seul à seul avec lui. Vous devrez faire ce qu'il vous dit.

Vous devrez équiper les Fremens pour vous constituer une armée suffisamment nombreuse et très motivée.

Il y a un village au sud d'Ergsun, il s'agit de Clam. Vous pourrez y acheter des armes pour les Fremens. Retournez au palais avec Stilgar et parlez au Duc.

Retournez à Ergsun-Tsymyn et parlez à un des chefs qui vous dira d'aller au sud. Allez-y. Vous découvrirez un sietch dans lequel se trouve une troupe qu'il faudra spécialiser en armée. Déplacez-la où se trouve Gurney et les autres troupes. Après avoir eu la vision qu'une chose terrible s'est produite au palais, allez dans la salle de communication pour regarder le message du Baron harkonen.

Allez parler au Duc qui vous dira qu'il veut attaquer les Harkonens. Laissez-le partir puis ordonnez à vos troupes productrices de l'epice de se déplacer en direction du sud, loin des Harkonens.

Si deux troupes refusent de travailler ensemble, séparez-les. Arrivé au Sietch, parlez à Chani. Allez seul dans le désert la nuit et parlez-lui. Après la petite scène qui suit, reparlez-lui puis ordonnez aux Fremens des nouveaux sietchs de travailler l'epice sans oublier de faire prospecter la région. Lorsque vous aurez la vision de Jessica qui aimerait bien vous avoir avec elle, retournez au palais pour lui parler. Allez dans la salle de communication. Parlez à Thufir puis à Stilgar. Allez dans le désert pour appeler un ver.

Dorénavant, vous pourrez chevaucher un ver pour vous déplacer. Mais celui-ci avance plus lentement qu'un orni. Retournez au palais, parler à Thufir puis à Jessica. Fouillez le palais avec elle. Vous découvrirez une serre. Emmenez-y Chani et parlez-lui. Faites ce qu'elle dit. Lorsque vous serez à Sthaya-Tuek, parlez à Kynes. Allez au fond du sietch et reparlez-lui. Le travail

de l'écologie pourra vous aider à repousser les Harkonens, car la végétation pousse toujours vers le nord. Allez à gauche, parler à Stilgar, mais refusez de boire l'eau-de-vie. De nouveaux sietchs apparaîtront sur la carte. Allez-y et faites travailler les troupes à la production de l'epice, car il y en a beaucoup dans la région.
Rentrez au palais et parlez à Jessica jusqu'à ce qu'elle vous dise que vous pouvez boire l'eau-de-vie pour augmenter le rayon de contact avec les Fremens (revenez souvent au palais pour parler à Jessica, jusqu'à ce qu'elle vous dise que vous pouvez contacter les Fremens sur toute la planète).
Plus tard, vous aurez la vision qu'il y a une épidémie dans un sietch. Allez-y avec Chani et laissez-la là-bas. Il y a un village à l'ouest d'Ergsun-Tuek. Vous pourrez y acheter des armes. Lorsque les troupes d'Ergsun-Tymyn seront expertes et biens armées, vous pourrez leur dire d'espionner pour découvrir les forteresses Harkonens et les attaquer. Il faut mener ces assauts depuis la région où est né Stilgar, car les Harkonens sont éloignés de leur palais et, par conséquent, beaucoup moins forts. Repoussez-les vers l'est. Quand Chani aura guéri les troupes malades, elle se fera enlever dans une forteresse près du palais atreïde. Vous la délivrerez en continuant de repousser les Harkonens vers l'est.
Ensuite, rassemblez quelques troupes à Ergsun-Tsymyn avec Gruny, et, comme les autres, lorsqu'ils seront experts et bien armés, faites-les combattre en repoussant les Harkonens vers l'ouest. Si jamais une forteresse est trop forte, essayez de séparer les troupes qui la composent. Attaquez-les un par un.
Chaque fois que vous dévastez une forteresse, utilisez les armes trouvées sur place. Vous verrez également des troupes prisonnières des Harkonens depuis longtemps.
Après avoir dévasté toutes les forteresses avec des troupes de plus en plus fortes et de plus en plus motivées, rassemblez Stilgar, Thufir, Jessica, Duncan et les autres dans un sietch près du palais Harkonen. Positionnez 10 000 Fremens, armés d'atomics et très motivés, dans les trois sietchs qui entourent le palais Harkonen, puis lancez l'assaut final avec Stilgar. Quand le bouclier sera détruit et que les Harkonens se rendront, allez dans le palais Harkonen pour savourer votre victoire. Vous avez gagné !

En vrac

ZOTHEN RUNCASTER
Pour l'appel en détresse de Zastaph Mantric dans Bloodwych, je veux lui dire que le sort «compass» serre de boussole, pour ne pas se faire avoir par les dalles tournantes. Il ne sert pas du tout à trouver des cristaux. Bon, allez, pendant que j'y suis, je vais vous donner la liste des sorts...

Sorts rouges
— Magelock : ouvre les portes qui, d'habitude, s'ouvrent avec des «common key».
— Missile : sort d'attaque.
— Fireball : sort d'attaque (boule de feu contre les groupes).
— Firepath : sort d'attaque (fireball + quelques dalles de feu).
— Blaze : sort d'attaque (fireball continue + quelques dalles de feu).
— Vitalise : redonne des points de vies.
— Dispell : enlève un faux mur ou un blaze ou un firepath).

Sorts jaunes
— Terror : fait fuir un monstre.
— Deflect : baisse la caste.
— Antimage :
— Alchemy : transforme les armes en or (pour le faire, il faut mettre une arme dans la main gauche).
— Summon : crée un monstre.
— Spellcap : empêche les monstres de lancer des sorts.
— Distrup : boule de feu noire (sort d'attaque).

Sorts verts
— Armour : baisse la caste.
— Paralyse : paralyse un monstre pendant un moment.
— Compass : boussole (pendant un moment).
— Levitate : sert à passer au dessus d'un tour, sans tomber.
— Warpower : donne plus de force pour frapper.
— Formwall : forme un mur.
— Arcball : sort d'attaque (boule d'électricité).

Sorts bleus
— Béguile : petite proctection.
— Vanish : rend le groupe de tes personnages invisible.
— Mindrock : crée un faux mur.
— Illusion : crée un monstre.
— Wychmind : sort d'attaque (boules bleues qui partent dans tous les sens).
— Truewiew : sert à voir à travers les faux murs.
Encore pour Zastaph Mantric : si tes hommes meurent, c'est qu'ils n'ont pas mangé ou qu'il y a un virus. Si tes hommes perdent des points de vie, c'est peut-être à cause du manque de sommeil. Pour les potions, il faut éviter de les vendre car elles sont utiles :

Potion jaune :
redonne des points de magie (lignes du bas).

Potion rouge :
redonne des points de vie (lignes du haut).

Potion verte :
redonne des points de mana (lignes du milieu).

Potion bleue : ?
Pour les «gems» : Plutôt que de les laisser dans leur emplacement, il faut les reprendre car ils sont utiles par la suite. Faites attention aux aventuriers de Bloodwich, car, à une période du jeu, il faut économiser une clé rouge.
Pour Rich Dangerous, il faut appuyer sur la touche «T» pour avoir des vies infinies. Egalement au jeu Dog of wars.
Bon, j'espère avoir pu donné un coup de pousse à Zastaph Mantric. Peut-être ira-t-il plus loin que moi ?

MR DEATH
Sur Amiga, dans le niveau 25 du génial PP HAMMER ,rendez-vous tout à fait en bas (dans le couloir sous celui où on se trouve au début). Il faut d'abord récupérer une potion bleue, par exemple sous les pierres à gauche dans ce couloir. Ensuite, va à droite, mets-toi sous l'œil illuminé du visage dans le mur, bois la potion et saute. Miracle ! Maintenant, tu peux ramasser la «Damnet blue key»...
Une autre astuce : dans DELIVRANCE, votre énergie augmente quand vous ne bougez pas... Mais très lentement ! Appuyez sur F1 pour déposer une balise, puis réappuyer pour la reprendre. Ainsi votre énergie augmente plus rapidement. Faites ceci plusieurs fois de suite, très rapidement. Ou bien lâcher plusieurs balises les unes à côté des autres (attention toutefois ! Quand vous déposez une balise, votre énergie diminue !).
Sur Amiga toujours, je suis bloqué dans le niveau 39 de PP HAMMER. Je ne trouve pas la clé jaune qui permet de passer la porte sous la grande salle pleine de petites plates-formes... Au secours ! D'autre part, comme de très nombreux joueurs, je n'arrive pas à ressortir de la grotte du niveau 1/4 de LEANDER. En attendant vos réponses, salut à tous les messagers et à bientôt !

Solution complète

DARK SEED

Voilà la solution complète de Dark Seed. En espérant que j'aiderai ainsi de très nombreux aventuriers.

LE PREMIER JOUR

Après vous être levé, rendez-vous dans la salle de bains (porte de droite) et prenez une douche. Prenez une aspirine (miroir au dessus de l'évier). Passez dans la deuxième chambre. Regardez deux fois l'imperméable, puis prenez la fiche qu'il y a dans la poche. Regardez la fiche. Si l'on sonne à la porte, descendez ouvrir : c'est le facteur qui vous apporte un colis. Allez maintenant dans le bureau (pièce à gauche du hall d'entrée) et ramassez le plan. Regardez-le. Vous apprenez l'existence d'un passage secret ! Actionnez la porte secrète sur votre droite et pénétrez dans la pièce. Montez à l'échelle. Ramassez la corde. Ouvrez la porte et passez-la. Vous êtes dans votre chambre. Allez sur le palier puis grimpez à l'échelle qui mène au grenier. Poussez le coffre de droite à plusieurs reprises jusqu'à ce qu'il libère un passage. Ramassez la montre qui traîne par terre (contre le mur, au dessus de la trappe). Allez sur le balcon et attachez la corde autour de la gargouille. Dess et Ishar ! *Bon courage à tous.*cendez le long de la corde. Vous voilà dans votre jardin. Rentrez dans le garage. Ouvrez le coffre de la voiture et ramassez le pied-de-biche qui s'y trouve. Rentrez dans le

garage. Ouvrez la boîte à gants et prenez... les gants. Sortez et retournez au grenier par le même chemin. Ouvrez le coffre que vous venez de déplacer avec le pied-de-biche. Ramassez le journal qui s'y trouve et lisez-le. Descendez dans la salle de séjour et lisez la note sur le miroir. Sortez de la maison et ramassez le journal et le colis (si vous n'avez pas ouvert au facteur). Rendez-vous en ville et allez au «Klug's food Market». Achetez la bouteille de scotch.
Votre voisin Delbert arrive. Il vous donne rendez-vous le lendemain à 6 heures et vous donne sa carte de visite. Sortez du magasin et rendez-vous à la bibliothèque. Ramassez l'épingle à cheveux qui traîne par terre (un petit point sombre sur le sol, dans la partie droite de la salle, devant le bureau). Donnez la carte trouvée dans l'imperméable à la bibliothécaire. Elle vous indiquera un livre. Rendez vous dans la salle du dessus pour le trouver.
Dans le livre, vous trouverez un autre morceau du journal. Lisez-le et rentrez chez vous. Le téléphone sonne. Répondez (il se trouve dans votre chambre). Retournez donc à la bibliothèque pour prendre le livre qui vous a été réservé. Maintenant, rendez vous au cimetière (à gauche en sortant de votre maison). Trouvez le mausolée de la famille Tuttle. Pour ouvrir la porte, pressez dans l'ordre les pierres de gauche, d'en haut et de droite.
Rentrez et allez dans la pièce où se trouvent les urnes funéraires contenant les cendres des défunts. Vous trouverez la clé de l'horloge dans celle qui se trouve en bas à gauche. Rentrez chez vous et allez dans la salle de séjour.
A l'aide de la clé, ouvrez l'horloge. Il s'y trouve une plaqueoù est inscrit le nom de John McKeegan. C'est tout ce que vous pouvez faire le premier jour. Allez vous coucher. S'il est encore trop tôt, faites avancer le temps en appuyant sur «T».

LE DEUXIEME JOUR

Pour commencer, allez prendre une douche et une aspirine. Vous voilà prêt pour affronter la journée. Rendez-vous dans la voiture et écoutez la radio.
Une voix vous donnera un indice important pour la suite. Suivez son conseil. Vers 10 heures, le facteur vient sonner. Ouvrez et prenez le colis.
Rendez vous dans la salle de séjour et réparez le miroir avec le morceau que vous avez reçu. Il vous est maintenant possible de pénétrer dans le Dark World. Rentrez dans le miroir.
Pour vous aider à vous y retrouver, ce batiment est le «reflet» de votre maison. Prenez la porte de droite, puis celle de gauche. Vous voilà dans la pièce qui correspond au bureau dans le monde réel. Regardez le plan sur la table. C'est bien un plan de votre crâne. Prenez la porte de droite (qui sera fermée si vous n'avez pas suivi le conseil de l'auto-radio) et empruntez le téléporteur (ou l'ascenseur, selon). Prenez la porte de gauche (qui sera fermée si...).
Vous vous retrouvez sur une terrasse. Les jumelles ne servent qu'à admirer le paysage. Avec les gants trouvés dans le garage, tirez sur la manette située entre les deux portes. Retournez dans la pièce qui correspond au hall d'entrée de la maison.
La porte d'entrée est ouverte à présent. Sortez par cette porte. Dirigez-vous vers la gauche (2 fois), puis pénétrez dans l'étrange édifice. Ramassez la pelle et retournez dans le monde réel. Sortez de votre maison et retournez au cimetière. Cherchez la tombe de Jonh McKeegan et profanez-la avec la pelle. Vous trouvez un autre morceau du journal. Lisez-le et rentrez chez vous.
Un policier vous attend devant la porte. Il vous arrête (vous avez pillé une tombe et c'est interdit) et vous met en prison. Cachez tout ce que vous pouvez sous l'oreiller mais gardez la bouteille de scotch et la carte de visite. Frappez les barreaux avec la tasse. Un gardien arrive, donnez-lui la carte de visite de Delbert. Vous voilà libre. Avant de sortir du poste de police, prenez le revolver qui pend au mur. Il est temps maintenant d'aller à votre rendez-vous avec votre voisin.
Rendez-vous sur le côté de votre maison et attendez jusqu'à 6 heures (en pressant»T» s'il le faut). Suivez Delbert dans son jardin. Donnez-lui la bouteille de scotch. C'est tout ce qui l'intéressait. Dès lors, il s'en va. Ramassez le bâton qu'il a laissé.
Retournez dans le Dark World. Sortez de la version Dark de votre maison et prenez vers la droite (deux fois). Vous voilà face à une sorte de chien. Jetez le bâton dans le précipice, le chien le suivra. Vous pourrez alors continuer votre chemin vers la droite. Rentrez dans le premier bâtiment que vous trouverez.
Un flic «alien» vous met en prison. Sous l'oreiller, ramassez vos possessions. Forcez la serrure avec l'épingle à cheveux (deux fois). Sortez de la cellule. Parlez à la créature qui vous fait face, puis libérez-la avec l'épingle.
Sortez de la prison. Une fois dans la rue, continuez vers la droite (2 fois). Utilisez l'objet que le prisonnier vous a donné. Vous êtes invisible et pouvez passer sans danger à côté du gardien.
Rentrez dans le bâtiment. Mettez la console en marche et regardez l'écran. Rentrez chez vous (dans le monde réel) et allez vous coucher.

LE TROISIEME JOUR

Comme tous les matins, prenez une douche et une aspirine. Rendez vous en ville. Au magasin, achetez une nouvelle bouteille de scotch. Allez à la bibliothèque et passez la microfiche dans la visionneuse. Rentrez chez vous et descendez à la cave.
Ramassez la pierre du milieu et prenez les clés qu'il y avait en dessous. Vers 10 heures, le facteur vient sonner. Ouvrez pour recevoir le colis.
Retournez dans le Dark World. Sortez de la maison et prenez à gauche (jusqu'à l'endroit où se trouvait la pelle). Passez la porte qui va vers le haut.
Dans cette pièce, se trouvent les corps en hibernation des anciens. N'y touchez surtout pas, vous mourriez.
Prenez la porte en haut. Placez la pierre de la cave dans l'orifice rectangulaire du mur de gauche. Avec cette pierre énergisée et le manche de hache fabriquez un marteau et passez-le à l'énergiseur. Retournez dans le monde réel.
En passant par le grenier et la corde, allez dans le garage. Videz le scotch dans le réservoir d'essence, rentrez dans la voiture et mettez le contact. Le moteur tourne. Retournez dans le Dark World. Sortez de la maison et rentrez dans ce qui correspond au garage (la petite porte à gauche).
Avec les gants, tirez la manette à gauche de l'écran. Sortez, le vaisseau décolle alors. Une fois de retour dans le monde réel, servez-vous du marteau pour caser le miroir. Voilà, maintenant,vous av ez fini !
Dark Seed n'est pas, comme j'ai pu l'entendre et même le lire,un jeu difficile. Pour le mener à bien, il suffit de rester logique. Pour le terminer, j'ai eu besoin de quatre jours. Et maintenant, c'est à vous de jouer...

En vrac

MARC

Je suis bloqué dans Shadowlands, *dans une salle où il faut neutraliser (?) un personnage en flammes. Je n'arrive pas à l'éteindre (?), le tuer (?).*
Dans Legend toujours... Où se trouve la dernière «Ornate Key» pour arriver au laissez-passer ? Que faire dans la salle avec les 6 dalles d'eau, les runes dammage, la crevasse ?
Merci de votre aide. En espérant un jour des plans sur Shasdowlands, Legend, Black Crypt, Lure of the Temptress.

TILTUS

Pour Jennifer, dans les Portes du Temps, *il faut fermer les yeux pour passer les barrières d'énergie. Bon courage et à bientôt sur le MIB.*

PAPI RUSSE

Pour Amigaman, dans le superbe Black Crypt, *«Ogre Blade» est cachée au level 1. Pour y accéder, il te faut aller au niveau 2 (le niveau du monstre bicéphale) et te réfugier au plus vite dans les couloirs avant que l'ignoble monstre ne te coince. Un fois dans ces couloirs, essaie de trouver une plaque d'indication au fond d'un cul-de-sac. Sur cette plaque, il est question de patience et, quelques secondes plus tard, le mur du-cul de-sac (celui de gauche quand tu es face à la plaque) disparaît. A ce moment, avance et tu auras un nouveau passage sur ta gauche. Ne le prends pas tout de suite. Attends jusqu'à ce que le mur qui est devant toi disparaisse. Répètes la même opération encore une ou deux fois avec les autres murs. Ensuite, suis le couloir qui te mènera à une clé. A ce moment, tu sera téléporté au niveau 1, juste en face d'une porte que tu ne pouvais ouvrir. Introduis ta nouvelle clé et avance de nouveau. Au bout d'un moment, tu te feras téléporter jusqu'à la tant recherchée «Ogre Blade». Après, tu n'as plus qu'à aller «buter» l'affreux du niveau 2. Bon courage pour la suite.*
Dans Ishar, pour ceux qui voudraient voir du pays à moindre risque, rien de plus simple :

cliquez sur la grille de position des personnages en haut à droite puis cliquez sur les petits symboles comme pour changer l'ordre des personnages. Enfin, déplacez les symboles dans la fenêtre du paysage et cliquez une fois de plus. Et, miracle, une clé apparaît par terre. Fermez la grille et récupérez les clés. A partir de ce moment, vous êtes pratiquement invulnérables mais, méfiez-vous des lanceurs de sorts ! Cette astuce entraîne un désagrément de taille : il est impossible de se battre, sauf par magie et armes de jets. Si vous voulez revenir à un état normal, sortez les clés de l'inventaire pour les poser à terre. Ouvrez la grille et posez une clé dedans. ATTENTION, la flèche du curseur disparaît. Il faut essayer par approximation de prendre un objet dans un inventaire. Au bout de quelques essais, cela devient un jeu d'enfant.
Toujours dans Ishar, mais pour moi cette fois. Que faut-il faire des 4 tablettes runiques. Où est la maison interdite avec la sorcière dans la forêt de Fholgrad ? Que faut-il faire au petit cochon que l'on trouve dans la même forêt ? Pour finir, où est la clé qui permet d'ouvrir la porte d'accès dans la crypte de Valatar ?
Merci d'avance et à bientôt dans le Message.

DEL

Qui m'aidera dans Zak MacKraken : je ne sais pas quoi faire pour prendre le cristal jaune... A quoi servent les marques jaunes ? Répondez-moi vite, je n'en peux plus. Merci.

KHILDRAM

Réponse à Tigi the Warlock, dans Legend.
En prenant comme référence la salle au laisser-passer (OW/O8), les 5 «Ornate Keys» se trouvent en : 1W/18, 2W/O8, 2W/59,3W/O8 et 8W/38.
Pour résoudre l'énigme, utiliser les sorts MD, MDDMD, MDDMDD..., Ils permettent d'atteindre les cases avec les runes qui font apparaître ou disparaître des dalles et tourner la tour. Toujours lancer les sorts sur la dalle blanche. Le début de la solution ressemble à : MDDMD, MD, Push lever, MD, Puch, MDDMDD... Réponse à JACK SK : Le Lord of Chaos est : TETRAMAGAEL. Il veut comme résidence secondaire : SKALET RHA et est vulnérable aux armes MYSTIC.
A «Moonhedge», répondre DRUIDS donne la prochaine position du «Unshrine». Mais la réponse pour entrer est ZENDITES (il faut une «stone key»). La seconde «skull key» pour Fragranc est à «moonhedge». Mais il faut finir Balenhalm et trouver la gemme et une «stone key». Puis donner la gemme dans une tour de garde (là où on achète les chevaux) et rentrer dans «stonchedge». Amitiés.

ANONYME

Dans Willy Beamish sur PC, est-il possible, lors du concours de saut de grenouille, de battre GIGI ? Comment faire ? J'ai réussi à endormir la grosse grenouille balaise en lui donnant le bocal de mouches mais je finis toujours deuxième derrière cette fameuse GIGI. Après cela, HORNY s'échappe dans les bureaux de TOOTSWEET. En la suivant, je me fais arrêter par un garde. Pour m'en débarrasser, j'utilise la clé sur le collier et prononce «HOOPA COILER AGAMEMNON» pour l'endormir. Je m'échappe et là, que dois-je faire ? Est-ce la bonne démarche à suivre pour continuer l'aventure ? Un grand merci d'avance à mon sauveur.

THE UNKNOWN MAN

Au secours ! Je suis bloqué sur Hook ! J'ai le chapeau mais comment avoir de l'argent ? Je voudrais saouler le pirate dans le bar «Les Epées Croisées». Je me suis fait arracher deux dents chez Chop mais cela ne suffit pas. Enfin, comment attraper la veste ? La vieille m'en empêche !! Help me please !! I'm very sad !! Merci d'avance.

MAGIC POCKETS

Pour Magic Pockets sur PC, voici tous les codes :
1 -> 4757
2 -> 2818
3 -> 6331
4 -> 196O
5 -> 8712
6 -> 35O5
7 -> O692
8 -> 4125
9 -> 2219
1O -> 3123
11 -> 9631
12 -> 1757
13 -> 7966
14 -> 2321
15 -> 5882
16 -> 2823
17 -> 1235
18 -> 4856
19 -> 8315
2O -> 8498
21 -> 437O
22 -> 3541
23 -> 5139

ATANIMAN

Dans Robocop III, je voudrais savoir comment utiliser les potions fabriquées à l'aide de la fiche magique (elles m'empoisonnent toutes). Salut.

PUNISHER

Quelques codes pour le date disk de Battle Isle :
Mode 1 joueur
1 -> BLOCK
2 -> WATCH
3 -> LAGUN
4 -> BIRMA
5 -> SERPT
6 -> RAMBO
7 -> YUKON

Mode 2 joueurs
1 -> CLOCK
2 -> LOSAG
3 -> BOMBS
4 -> COMET
5 -> PEARL
6 -> MIROR
7 -> ROMEL
8 -> MAGMA

Pour BATTLE ISLE tout court, il existe deux mondes cachés : «EUROP» et «STORM».
A moi maintenant ! Dans MIGHT AND MAGIC III, pour la mission 1 (retrouver les crânes d'argent), où trouver ces crânes ? J'en ai trouvé 3 (un dans les égouts, un dans le temple de Moo et un je ne sais plus où). Please Help me !

GERARD

Je suis abonné à votre journal depuis quelques mois et je profite depuis des années des Messages in a Bottle. Je renvoie l'ascenseur en vous donnant une partie de la solution de Iceman de Sierra qui complète le message de Vincent (Tilt 1O7).
Vous êtes assis sur la plage : lisez le journal et sortez à gauche. Jouez au volley et secourez la fille en suivant la procédure exacte de CPR qui est sur la doc. Trouvez la clé de votre chambre. Allez au bar : draguez la fille en bleue, seule à une table. Elle doit vous proposer d'aller dans sa chambre. Une fois entré, apprenez qu'elle a perdu une bague et arrangez-vous pour vous retrouver dans son lit au réveil. Trouvez sa bague en sortant et découvrez un microfilm à l'intérieur. Trouvez dans votre chambre de la monnaie, une carte d'identité et un carnet noir. Allez acheter un journal. Allez parler à la réceptionniste : elle doit vous donner un message. Profitez-en pour trouver le n° de téléphone d'un loueur de bateau. Téléphonez au général puis au loueur de bateau. Sortez et montez dans le bateau.
Vous vous retrouvez au Pentagone. Trouvez le général et l'enveloppe. Reprenez la bonne carte d'identité. Attention, le garde se trompe.
Vous vous retrouvez sur le sous-marin. Tapez le Boarding Protocol si vous voulez récolter quelques points et suivez les instructions de Vincent, dans Tilt 1O7 .
Maintenant, pour la suite des opérations, trouvez le rig, use explosives. Trouvez l'entrée du port, use device avant les rayons. Ensuite, il fut mettre la bouteille dans le filet et cacher le diver sous le ponton (mais je ne sais plus dans quel ordre). Attendez que le filet redescende et remontez à la surface.
Une fois sur terre, donnez le nom de code au pêcheur et trouvez une carte dans le poisson qu'il vous donne. Suivez par la carte et déguisez-vous.
Trouvez Stacy à l'oasis, dites-lui le nom de code et obtenez une carte. Allez à l'appartement de la carte, trouvez un pistolet, une note de Stacy, du papier collant, une carte de travail, use phone (O3-12O-12O4),talk to man,use phone (13-555-8O97), talk to man. Ouvrez la porte quand le livreur frappe, déshabillez-le et attachez-le. Arrivé devant les gardes, sortez du van, prenez le plateau et dissimulez le pistolet. Arrivé devant l'ambassadeur, put food, open lid, take gun, shoot, shoot, look guards, free ambassadeur... Fin ce qui que j'ai trouvé.
A ce moment, je reste collé devant l'ambassadeur sans pouvoir me déplacer. Un des gardes se réveille et me tue. J'ai alors

222 points sur 300. Je ne sais pas s'il me manque un objet ou s'il faut taper un ordre précis pour continuer. Si vous savez pourquoi, n'hésitez pas à me le dire car j'ai arrêté de chercher depuis plusieurs mois, et je reste frustré.

DAVID

Dans Z-OUT, *je suis bloqué au bas du niveau 5. J'aimerais avoir des codes, des vies infinies et des astuces pour finir ce jeu.*
Pour Jumping Jackson, *tapez «Ténèbre» et vous serez au 9e niveau.*
Dans Barbarian II *pour «Le village de Cheston» : quand tu es dans le premier couloir, va au premier chemin puis tout à gauche. Entre par la porte et va tout à gauche. Tu verras deux paysans et deux gardes. Tue-les tous. Continue un peu plus loin et tu verras, sur un petit mur de pierre, une porte. Lance le grappin et te voilà dans le château.*
Tant que j'y suis, je suis moi-même bloqué dans le château. Je cherche et je cherche sans jamais trouver le donjon. Merci d'avance.

LIVING DEATH

Pour Vincent, dans Legend, *paralyse un personnage à droite du téléporteur, devant le coffre, un autre personnage ouvrira le coffre par sa droite (tu trouveras les clés qui te manquent). Le couloir au sud de la salle d'entrée te sera accessible plus tard pour remonter rapidement des niveaux inférieurs.*
Plus tu avances dans le jeu, plus les aubergistes te donneront d'indices. La plupart du temps, ils se moqueront de toi (Ripps off). Va voir les marchands régulièrement, leur matériel est de plus en plus efficace.
Promène la souris dans les montagnes au-dessus de Treyhadwill. Tu trouveras le sage qui vend les runes. Un conseil pour tous : acheter des soldats ou combattre sur la carte régulièrement car les Evil Hordes se reproduisent à la vitesse de l'éclair et si le Roi tombe, c'en est fini.
Pour ma part, après Treyhadwill *(terminé),* Fagranc *(niveau 3) et la* Dark Tower *(terminée), je suis bloqué à Fagranc niveau 5 et 6, dans les égouts de Balenhalm niveau 1 sans aide des aubergistes. A Fagranc, il me faut une skullkey et à* Balenhalm *une ruby ou une ironkey; je ne possède qu'une bronzekey. Help !*

DIDIER

Dans Black Crypt, *au niveau 7, malgré l'aide précieuse de Manuel, je n'arrive pas à trouver le chemin pouvant me mener à la Moon Key. Quelqu'un pourrait-il m'aider dans cette quête ?*
Pour Jerôme (Tilt 105), pour faire disparaître le cercle des têtes de mort au niveau 4, il faut utiliser le sort d'un parchemin Renove Glyph.
Sauf erreur de ma part, il existe un parchemin de ce type au niveau 3, coordonnées 12,6.
Pour ma part, j'aimerais savoir où se trouvent les trois statues dans Emanuelle *ainsi que le masque pour pouvoir aller au carnaval. Enfin, que faut-il faire à la réunion où m'invite Flo ?*
Pour Advantage Tennis, *quelqu'un arrive-t-il à faire des sauvegardes qui ne plantent pas ?*
Dans Rocket Ranger, *quelles sont les bonnes phrases qu'il faut dire lorsque l'on arrive à rejoindre Otto Barnstorff et sa fille ?*
Pour Alien Breed, *quel chemin utiliser au niveau 3 pour atteindre l'objet de la mission ? Merci à tous.*

MORBID ANGEL WORSHIPPER

Pour les explorateurs du Temple de Darkmoon dans Eye of the Beholder II : *une arme +3 est dissimulée au troisième étage de la première tour.*
Dans le couloir aux huit douches, il faut frapper les murs du troisième couloir transversal à partir de l'entrée (le couloir avec un 19 sur le plan du Tilt 103, page 126) et terrasser les deux serpents gardiens afin de s'emparer de l'incomparable lame. Longue vie au message.

HELLFIRE

*Bonjour à vous, amis de Message in a Bottle. Je suis nouveau dans cette rubrique et je cherche comment passer le septième niveau d'*Epic.
Je ne sais pas comment détruire le navire-amiral ennemi, même en utilisant l'arme au photon. L'un de vous connaît-il la solution ? Merci d'avance à tous les aventuriers.

Solution complète

GEISHA

Je viens de finir Geisha et, ayant constaté que certains joueurs étaient bloqués, je vous envoie la solution en espérant qu'elle vous rendra service.

Lors de la présentation, la photo est à prendre avec celle du calendrier à droite.

DANS LA CHAMBRE D'HOTEL

— Prendre la boîte d'allumettes qui est dans le tiroir de la commode.
— Ouvrir la penderie et noter tous les codes que vous trouverez sur l'affiche publicitaire.
— Prendre le flacon d'huile d'hinoki et s'en enduire les mains. Utiliser la boîte vide et pendant qu'elle est à l'écran, cliquer sur la base du bonsaï pour capturer le criquet femelle.
— Pendant que vous êtes à l'hôtel, cliquer sur PUB et faire défiler les pubs jusqu'à voir un pub pour les pastilles TSUKI. Les prendre.
— Ensuite, cliquer sur voyance. Il indiquera où aller.
— Toujours dans l'hôtel, s'entraîner à tous les jeux afin de pouvoir passer les épreuves d'arcade plus facilement.

CHEZ MONSIEUR O

— Ecouter ce qu'il a à vous dire. Le faire répéter. Lorsque sa bouche s'arrête, appuyer sur «Esc.» Ensuite, prendre le verre qui est en haut à gauche et le renverser sur le bas du dos de la fille qui bronze. Cela vous donnera une carte d'accès.

DE RETOUR À L'HOTEL

— Vous avez un message de Monsieur O. Aller au temple de Jade.

AU TEMPLE DE JADE

— Pour trouver la combinaison : il faut jouer, il n'y a pas de solution miracle, c'est la chance qui intervient. Les mouvements effectués par la fille doivent durer le plus longtemps possible. Elle doit commencer debout, se baisser et se relever.
— Quand vous passez cette épreuve qui est la plus dure et crispante à force, le premier jeu auquel vous vous serez entraîné est la bataille : elle se joue comme la vraie bataille sauf qu'au début, on vous donne les cartes de la plus forte à la moins forte et que l'on choisit un atout. Celui-ci remporte toutes les autres cartes si elles ne sont pas à l'atout. Sinon, c'est la plus forte des deux cartes qui remporte. Si vous sortez vainqueur , vous vous retrouverez à votre hôtel où votre message vous attend. Faire une sauvegarde.

CHEZ OKO

— Elle parlera, ensuite vous demandera si vous avez des informations sur la zone des huîtres perlières. Répondre oui et essayer les codes que vous avez notés sur l'affiche publicitaire. Taper 64. Alors, vous accédez au deuxième jeu d'arcade : la plongée. Il vous faut ramasser six perles blanches. Quand vous serez passé, OKO vous donnera les boules de Geisha qui vont vous permettre d'aller au saule blanc. Ici, vous arrivez à la deuxième scène d'arcade : la plongée. Après avoir passé cette épreuve, OKO vous donne les boules de Geisha. Aller au saule blanc.

LE SAULE BLANC

— Vous arrivez au saule blanc. A partir de là, vous avez trois scènes d'arcade qui vont se succéder. La première est un jeu auquel tout le monde a joué : celui où l'on cache ses mains derrière le dos, où l'on dit pierre, feuille, ciseaux, puits. Ici, vous et votre adversaire avez le même nombre d'objets : 5 épées, 5 statues et 5 éventails. L'épée casse l'éventail mais se casse sur la statue. L'éventail enveloppe la statue mais se casse. Donc, la statue casse l'épée et se fait envelopper par l'éventail. A chaque fois que vous avez gagné, vous devez déshabiller la femme. Ceci fait, vous arrivez à

la phase pénétration. Avant de commencer, utiliser la carte d'accès et les pastilles Tsuki pour refaire le plein d'énergie. Alors, lancez-vous dans la bataille. Vous devez trouver la sortie. Les pastilles bleues que vous voyez sont des boucliers. Faites une sauvegarde. Après avoir passé les trois niveaux, vous devez désactiver le gynoïde en reconstituant le tatouage que portent les complices de NAPADAMI, un dragon, avant que le gynoïde vous ait déshabiller du regard. Après cette épreuve, vous arrivez devant de temple de NAPADAMI.

LE TEMPLE (FAITES UNE SAUVEGARDE)

— Enduisez-vous les mains d'huile d'hiroki. Après avoir repéré le criquet mâle qui est dans le bonsaï, utiliser le criquet femelle avec le criquet mâle. Regarder la photo du calendrier et placer le bonsaï sur le même signe. Si vous arrêtez de jouer entre-temps, il faut recharger le jeu, reprendre la photo et recharger votre sauvegarde. Quand les portes s'ouvrent, NAPADAMI vous brusque avec son arme. En fait, c'est une femme qu'il faut déshabiller. Lui enlever son masque. Commencer par les parties intimes tout de suite ce qui lui fera lâcher son revolver. Ensuite, à vous de jouer...

En vrac

SAMINGA NINJA

Tout d'abord, je remercie Tiltus de m'avoir donné les indications pour Eye of the Beholder *et* Monkey Island II.
J'écris pour les fans de Hook *car voici un «gros bout» de solution jusqu'au moment où j'ai moi-même un problème dans ce jeu.*

1E PARTIE : L'ILE DES PIRATES

Comment s'habiller en pirate ?
— Se diriger «derrière la place pirate» où il y a les habits détendus. Prendre le piquet et l'ancre de marine (celle-ci se trouvant à gauche de l'écran).
— Ensuite, il vous faut aller à la «digue de shopping» et là, vous vous saisirez de la corde se trouvant tout à fait à droite de votre écran.
— Aller aux «épées croisées» et prendre 2 chopes de bière, une à droite de l'écran et l'autre à gauche.
— Aller à «appâts et équipement de pêche», prendre la troisième chope se trouvant à gauche de l'écran. Monter ensuite à l'étage supérieur et sortir par la porte d'en haut («place pirate»).
— Utiliser corde sur ancre, vous obtenez un grappin.Utiliser ce grappin sur le toit se trouvant au dessus du crocodile, le faire trois fois car les deux premières fois, Peter refusera. Mais à la troisième, il se balancera au dessus de l'homme portant le chapeau. Il faut le faire au bon moment. Comme çà, Peter prend le chapeau du pirate (premier morceau de l'habit).
— Pour attraper la deuxième partie de l'habit (la veste), il faut utiliser le piquet sur la veste mais la vieille dame sortira par la fenêtre pour vous en empêcher. Il faut donc encore se balancer (comme pour attraper le chapeau). Ainsi, vous atterrirez devant la porte de la vieille dame. Utiliser «porte» c'est-à-dire frapper à la porte et repartir directement «derrière la place pirate» en passant par le même chemin (il faut le faire rapidement). Utiliser piquet sur veste et vous pouvez enfin l'attraper. Regarder dans la veste pour trouver une pièce d'or.
— Se diriger vers «l'allée des agresseurs». Aller chez le «Dr Chop». Lui demander «comment avoir de l'argent». Il vous répondra que pour une dent en or, il vous donnera une pièce d'or. Echanger la dent contre la pièce. Vous avez deux pièces d'or. Recommencer l'opération et vous aurez au total trois pièces d'or. Prendre le store chez «Dr Chop».
— Aller chez «Royers le Jovial». Donner les trois pièces d'or et les trois chopes à l'aubergiste. Il vous donnera trois chopes de bière. Discuter avec le pirate se trouvant à côté de l'aubergiste. Lui demander s'il veut boire un verre. Lui donner les trois chopes pleines, il sera complètement saoul et donc il dormira. Lui prendre ensuite son pantalon. Vous possédez les trois habits.
— Aller «derrière la place pirate». Utiliser le store qui sert à vous cacher pour vous habiller : vous êtes enfin en pirate.
— Prendre la «digue de pleine forme» et aller sur le bateau du capitaine crochet. Aller à droite de l'écran et prendre de l'or contenu dans les pots devant la prison.
— Aller chez «les tailleurs pirates», acheter l'aimant qui vous servira et prendre le réveil du Dr Chop.
— Prendre «Good Form Beach» (au même endroit que «la digue de pleine forme»). Regarder sur la plage, vous voyez une croix (un X). Utiliser l'aimant sur cette croix et prendre ensuite le réveil.
— Aller sur le bateau du capitaine crochet et se diriger cette fois-ci à gauche de l'écran. Vous verrez vos enfants et le Capitaine Crochet. Une discussion s'ensuit. Plonger dans l'eau... vers la deuxième partie...

2EME PARTIE :

les sirènes, la forêt imaginaire (le labyrinthe) Les sirènes
— Vous vous trouvez au fond de l'eau avec deux sirènes, un système de poulie et un coquillage géant ouvert. Regarder dans le coquillage et prendre la coquille d'une conque. Regarder le système de poulie : il y a quelque chose qui est coincé. Donc, utiliser le piquet sur le système pour le débloquer.
— Utiliser la coquille géante. Monter et atterrir dans la forêt imaginaire.

3EME PARTIE :

les garçons perdus
— Aller à «l'atelier des enfants perdus». Prendre la flèche avec le bout arrondi.
— Aller à «Jogging Area». S'entraîner un peu (quand vous le voulez) en utilisant l'haltère et le vélo.
— Aller chez «le Vengeur». Prendre le filet, le regarder. Vous trouvez de la ficelle.
— Aller aux «quatre saisons» devant la poule. Prendre le bâton gris. Utiliser la coquille de la conque. Souffler à l'intérieur, la poule s'élève dans les airs. Prendre vite les œufs dans le nid avant qu'elle n'atterrisse.
— Aller dans «la marée ronde». Prendre une branche solide de l'arbre, celle qui se trouve au niveau de vos genoux sur l'arbre. Utiliser cette branche avec la ficelle : vous obtenez un arc.
— Aller à «l'atelier des garçons perdus». Utiliser l'arc sur la flûte de pan : elle tombe. La prendre. Donner les œufs au garçon perdu. Il vous donnera un élastique.
— Aller vers «le lance-pierres». Utiliser l'élastique sur celui qui est cassé entre les deux arbres. Il est donc réparé.
— Aller sur la falaise. Utiliser «falaise» ce qui veut dire que vous sautez. Faire plusieurs sauts. Ensuite, parler avec le garçon perdu d'en bas de la falaise. Celui-ci vous proposera d'utiliser le lance-pierres, il vous donnera des billes. Utiliser le lance-pierres et sauter plus haut mais vous ne volez pas.
A partir de ce moment, je suis bloqué. Que faut-il faire pour s'entraîner avec Rufio ? Où se trouve la poudre des lutins ? Que faut-il faire pour réussir à voler. Merci de me répondre car je ne sais plus quoi faire.
Dans la deuxième partie de Monkey Island II, *je ne trouve pas sur Phatt Island les parties de la carte.*
Dans Heimdall, *je me fais tout le temps tuer lors des combats. N'y a-t-il pas un moyen pour faire vivre un personnage plus longtemps et un moyen plus facile pour se battre ? Comment choisit-on le personnage que l'on veut opposer à la créature lors des combats ? Quel est le moyen pour choisir le combattant lors d'un combat ? Merci de répondre à mes questions. A bientôt.*

GILLES

Sur Amiga, comment avoir de l'énergie et de la poudre à l'infini dans Colorado *? Comment contrôler la vitesse du char dans* Nil dieu vivant *? Merci d'avance.*

DESERT FOX

Comment passer le premier niveau de Humans *?*
Et comment sortir de l'écran dans lequel on voit un «human» en train de lire ?
A Hook, *comment entrer dans l'arbre pour retrouver la mémoire ?*
Dans Vikings, *après être devenu roi d'Angleterre, l'ordinateur me dit que je dois «voir plus large» puis écrit «TO BE CONTINUED». Dès lors, je ne peux plus rien faire. Aidez-moi, SVP...*

FRANCIS

Dans Might Magic III, *comment venir à bout des leviers dans Fortress of fear pour avoir Holocard 1 ?*
Comment, dans Eye of Beholder 1, *sortir du bas de l'escalier au niveau 2 ? Avec mes remerciements.*

Solution complète

THE MAZE ECHO

Salut à tous les amateurs de Sierra ! Je viens au secours de ceux qui peinent dans Quest for Glory II : Trial by fire. La solution que je vous propose est valable pour un guerrier possédant toutes les aptitudes sauf le crochetage de serrures (on obtient le même résultat avec le sort OPEN). Le seul inconvénient est que l'on ne peut accomplir les travaux de voleur.

L'aventure commence dans l'auberge des amis Kattas. Le marchand Abdullah, au cours d'un bon dîner, raconte les malheurs qui frappent Raseir et Shapeir, les deux cités jumelles du désert. Ecoutez bien ce qu'il dit et posez le plus de questions possibles en utilisant les mots clés de la conversation. Puis vient l'étape suivante : notre héros va faire ses courses. Pour cela, se débarrasser du marchand de souvenir de la place des portes après lui avoir demandé le chemin du bureau de change (exchanger), car la monnaie de Spielburg n'a pas cours ici. Puis, parcourir la ville direction sud-ouest par rapport à la place de la fontaine. Un point important : il faut toujours discuter, et même marchander, avec tout le monde car, même si vous possédez déjà le renseignement, vous augmentez le score de communication du héros. Arrivé au taux de change, vous pouvez essayer de faire du charme à la fille mais, pour ne pas trop perdre au taux de change, changez votre or par petite quantité (5 ou 10 pièces à la fois). Si vous faites cette aventure avec un voleur, il est possible que la fille vous branche sur un coup (mais je n'ai pas encore essayé). Une fois en possession de l'argent, retournez voir le marchand de souvenirs et marchandez pour la carte (qui vous permettre de vous déplacer instantanément dans la cité) et pour la boussole. Allez ensuite place de la fontaine pour rendre visite au magicien chez qui vous achetez tous les sorts qu'il propose ainsi que de la terre (dirt), toujours en marchandant, et renseignez-vous au sujet du W.I.T. et des quatre éléments. Allez chez l'apothicaire de l'autre côté de la place. Marchandez pour quelques pilules. Demandez-lui quels sont les composants dont il a besoin. Parlez-lui des éléments, achetez de l'encens. En ressortant, buvez à la fontaine et remplissez votre outre. Il ne sert à rien d'en acheter d'autre car le programme considère que vous n'aurez toujours que le contenu d'une outre en eau. Utilisez la carte pour vous rendre sur la place des guerriers. Là, vous trouverez le magasin de l'armurier, ainsi que la guilde des aventuriers. De plus, tant que vous n'aurez pas plumé l'acrobate, il se produira de temps en temps sur la place et vous défiera au funambulisme. N'hésitez pas à accepter le défi, cela augmente l'agilité et sera très utile par la suite. Pour cela, il faut parier. Chez l'armurier, achetez plusieurs dagues. Il vous en faudra au moins trois à la bataille finale. De plus, parlez-lui de bras de fer (arm wresting) et pariez, mais ne gagnez pas tout de suite, vous augmentez ainsi en force. Chaque fois que vous serez trop fatigué, retournez à l'auberge à l'aide de la carte (sur laquelle chaque échoppe que vous connaissez est signalée, ce qui vous permet d'y accéder directement). Reposez-vous une heure. A la guilde des aventuriers, vous ferez connaissance avec Urura qui vous entraînera, avec son fils Simba et Rakeesh, le «liontaur» qui est un paladin célèbre.

Parlez avec les adultes au sujet de la ville, de l'Emir et des liontaurs. Entraînez-vous avec Urura pour augmenter en aptitudes de combat. Signez le registre. Lisez les petites annonces. N'oubliez jamais de remercier vos interlocuteurs, votre score d'honneur s'améliorera. Retournez voir le magicien et parlez-lui du derviche.

Si vous avez assez d'argent, achetez la corde magique qui est indispensable pour la fin de l'aventure. Ensuite, allez place des portes et sortez pour rencontrer le sosie de Groucho Marx qui voudra vous vendre un sauru, le «chameau» du coin. Marchandez puis partez faire un tour. Pour aller chez le derviche, renseignez-vous auprès du garde à la porte. L'oasis qu'il vous indique est le seul endroit où vous pourrez refaire le plein d'eau et vous reposer (rest). En descendant d'un écran vers le sud puis en suivant les montagnes vers l'ouest, vous allez trouver l'aire d'un griffon. En vous servant, soit de la corde magique, soit du sort LEVITATE, grimpez à hauteur du nid et prenez une plume que vous donnerez à l'apothicaire. Si vous voulez vous entraîner au combat, vous pouvez attaquer le griffon en vous servant de dagues ou de sorts tels que FORCE BOLT ou FLAME DART. Le griffon attaquera par moments et s'enfuira chaque fois qu'il a le dessous. De plus, votre saurus est un lâche qui vous laissera tomber chaque fois qu'un ennemi approche.

Après avoir rencontré le magicien, vous irez chez Aziza l'enchanteresse. La conversation sera fructueuse.

Si vous suivez maintenant les montagnes vers l'est, vous trouverez un arbre à forme humaine : c'est la fille dont vous a peut-être parlé Aziza. Rentrez à l'auberge, reposez-vous, puis allez découvrir les autres personnages importants : l'astrologue qui habite au bout de la rue des étoiles, tout à fait au sud-est de la ville. Discutez des éléments, de l'avenir (future) et de la prophétie. Remontez vers le nord en direction de la place du palais de l'Emir puis allez chez l'enchanteresse Aziza, au nord-est de la ville, dans une petite impasse orienté est-ouest. La porte est mauve avec un œil peint dessus.

En approchant, il vous sera posé des énigmes : votre nom?... qui vous a envoyé ici (Rakeesh, le magicien ou l'apothicaire)?... une charade dont la réponse est le nom de l'enchanteresse. Après avoir sacrifié au cérémonial du thé, posez-lui des questions et parlez-lui de ce que vous avez trouvé (augmentation en communication et en honneur). Il ne reste plus maintenant que trois endroits à découvrir dans cette ville. Mais avant de partir, n'oubliez pas de remercier et saluer votre hôte (farewell). Si vous avez des aptitudes de magie, entraînez-vous à lancer des sorts en localisant l'entrée du W.I.T. à l'aide de DETECT MAGIC. La flèche qui apparaît vous indique la direction générale à suivre par rapport à la position du personnage.

Parvenu dans l'impasse située plein nord par rapport à la place de la fontaine, faites un DETECT MAGIC pour révéler la porte et un OPEN sur la poignée pour l'ouvrir. Mais n'y allez que si vous avez suffisamment de points de magie ou des pilules Mana, car votre examen d'entrée va commencer. Dites que vous êtes venu pour la magie, donnez votre nom et choisissez Erasmus comme parrain. Son test est très simple.

Lancez DETECT MAGIC, FETCH sur la cloche qui a brillé, et TRIGGER sur celle que vous avez déplacée. Les quatre archimages vont maintenant vous faire passer les épreuves initiatiques.

D'abord le mage de l'air : lorsque le bâton tournoie, lancez FETCH sur son centre puis LEVITATE en maintenant la poussée ascensionnelle tant que vous voyez le bâton.

Pour le mage de la terre : TRIGGER, CALM sur la chose, avancez, grimpez, CALM.

Pour le mage de l'eau : lancez FLAME DART sur la fissure, puis trois FORCE BOLT.

Enfin pour le mage du feu : lancez OPEN sur la poignée, CALM sur les flammes, FETCH sur le coin de la porte puis FORCE BOLT sur le haut de la porte... et le tour est joué.

Lorsque vous vous retrouvez dans le hall, n'acceptez surtout pas la proposition des archimages et faites vous jeter dehors. Vous n'aurez plus accès au W.I.T., mais Erasmus vous offrira le sort de REVERSAL. Un des deux autres endroits à voir est une porte en bois que vous pouvez trouver en prenant le couloir nord partant de la place des guerriers et en suivant le mur de droite. Vous n'aurez accès à ce qui se trouve derrière que la nuit du 16e jour.

Le dernier endroit est celui dont parle Fabrice dans *Tilt* 104. Dans ce couloir, une lampe bleue, différente des autres, indique une porte qui donne sur une pièce où surgissent deux costauds qui ne font pas

de quartier. Je n'ai pas trouvé comment leur échapper. Peut-être qu'un personnage voleur...?

Maintenant, voici quelques conseils pour augmenter facilement vos capacités. Les faits essentiels de l'aventure (rencontre avec les Elémentaux) ayant lieu à date fixe, vous disposerez de beaucoup de temps libre pour faire progresser votre personnage.

— Entraînez-vous le plus possible avec Urura, en alternant avec des siestes. Vos prouesses en combat monteront en flèche.

— Allez dans le désert pour vous entraîner à lancer des sorts. Munissez vous de pilules Mana afin de pouvoir lancer beaucoup de sorts.

Pour renflouer vos finances, voici les bonnes adresses : le désert où vous rencontrerez jacalmen et brigands (fouillez-les), scorpions et ghoules (récupérez les dards ou «sting» et les griffes ou «claws», à vendre à l'apothicaire). De plus, cela vous entraînera au combat. N'hésitez pas à sortir la nuit, car c'est seulement à ce moment que vous rencontrerez les jacalmen et les ghoules.

Un autre endroit où il est facile de gagner de l'argent, c'est chez l'armurier. Lancez OPEN, poussez l'enclume, fouillez la cachette et prenez le contenu du coffret. Refermez tout puis récupérez le soufflet de forge à l'extérieur si vous ne l'avez pas gagné au bras de fer (LEVITATE). Une fois le crime perpétré, ne revenez pas ici de nuit. Enfin, vous pouvez prendre un morceau de la barbe du derviche pour le magicien.

— Discutez avec les marchands kattas, marchandez pour une lampe, un sac de toile fine, des fleurs que vous offrirez à la femme de l'aubergiste, Shameen ou Sheema. Faites l'aumône au mendiant et au charmeur de serpent, renseignez-vous chez le bijoutier. Vous gagnerez des points en honneur et communication.

Maintenant que nous avons vu la partie role-playing, voici les phases importantes du jeu.

Ne manquez ni les danses de la katta, ni les apparitions du poète Omar.

Le premier élémental à combattre est celui du feu. Vous le rencontrerez un jour après qu'il ait ravagé la place des portes. Attirez-le dans le couloir du nord avec l'encens (use incense). Quand vous êtes à cours, posez la lampe par terre (use lamp) et aspergez-le d'eau (use water). Il se réfugie dans la lampe qui devient magique.

Le deuxième élémental est celui de l'air. Vous le trouverez en temps voulu sur la place du palais. Lancez-lui la terre en plein milieu (throw dirt). Lorsqu'il est calmé, utilisez le soufflet pour l'emprisonner (use bellows).

Le troisième élémental est celui de la terre. Pour le combattre, allez à la guilde et empruntez l'épée enflammée du paladin. Puis, parcourez les couloirs alentours. Si vous êtes assez rapide, vous pouvez le vaincre en ne lançant que des FLAME DART. Sinon utilisez Soulforge, l'épée du paladin. Recueillez les débris dans le sac de toile (get earth elemental). Ramenez l'épée à Urura. Si vous oubliez de la rendre ou que vous ne l'avez pas prise, vous vous ferez jeter par Urura chaque fois que vous irez à la guilde. Ensuite, allez chez Aziza faire votre rapport comme d'habitude et questionnez-la sur l'arbre. Elle vous dira ce qu'il faut faire. Allez chercher votre saurus, rendez vous à l'endroit où vous avec vu l'arbre. Là, donnez-lui de l'eau (give water), parlez-lui de vous (talk about self), donnez-lui les débris de l'élément terre (give earth elemental), dites-lui comment vous avez fait (talk about earth elemental), prenez-le dans vos bras (give hug) et prononcez son nom (talk about name). A ce moment, l'arbre refleurira et vous offrira le fruit de la compassion, nécessaire à l'élaboration de la potion magique. Retournez voir Aziza.

Le quatrième élémental est celui de l'eau. Vous le trouverez sur la place de la fontaine. Déposez votre outre par terre (use waterskin) et chassez l'élémental à l'aide de celui enfermé dans le soufflet (use bellows). Récupérez votre outre et pensez à en acheter une autre. Vous toucherez une récompense pour chaque élémental vaincu. De plus, après le quatrième, allez sur la place du palais où le bijoutier vous offrira l'épingle au nom du peuple Katta. Parlez également avec la femme de l'aubergiste au sujet de son oncle disparu à Raseir.

A un moment donné, vous rencontrerez le poète Omar sur la place de la fontaine. Parlez-lui, puis entrez chez l'apothicaire. Lorsque vous sortirez, vous trouverez sa bourse. Prenez-la afin de la lui rendre lors d'une soirée à l'auberge.

Lorsque vous aurez atteint le maximum ou presque en aptitudes de combat, Rakeesh vous proposera de vous mesurer à lui. N'hésitez pas, vous apprendrez beaucoup. Le derviche vous fera venir et vous dira qu'une chose étrange se trouve dans le désert. Remontez vers le nord de deux écrans, puis plein ouest. Vous trouverez une cage avec une chimère. Approchez-vous avec précaution, donnez-lui à manger, arrachez-lui des poils que vous mélangerez à une portion de potion magique que vous lui ferez boire.

Vers le quatorzième jour, vous recevrez un message à la guilde. Ce sont des menaces. Suivez les instructions.

Le quinzième ou seizième jour, Aziza vous fera venir afin de vous donner des précisions sur votre mission à Raseir. Il vous faudra prendre la caravane qui part le dix-septième jour. Le soir du seizième jour, vous vous rendrez à cette porte en bois que vous n'avez pas pu ouvrir auparavant. Dépêchez vous d'entrer et suivez les instructions à la lettre. Lorsque la lumière reviendra, libérez-vous (break shackles), feintez vers la droite, un roulé-boulé, puis allez récupérer vos armes. Battez-vous et achevez votre adversaire : pas de pitié pour les perdants. Bravo, vous voilà admis dans la confrérie prestigieuse de E.O.F.

Le quinzième jour, Aziza vous conseillera de vous préparer le lendemain pour prendre la caravane du dix-septième jour.

Vous vous réveillez à l'aube du dix-septième jour avec un léger mal de crâne et peu de souvenirs de la soirée passée. Vous partez avec la caravane. Après une dizaine de jours de voyage, vous voilà à Raseir. Après avoir fait la rencontre de Kameen, le chef des gardes, vous ferez celle du «Signor Ferrari». Veillez à ne pas l'incommoder. Promenez-vous en ville, revenez avant le coucher du soleil pour parler avec Ferrari et Ugarte, questionnez-les sur l'eau, l'Emir, la prophétie, Ad-Avis, etc. Puis allez de nouveau faire un tour. Attendez dans les couloirs le milieu de la nuit. Rendez-vous maintenant place de la fontaine. Vous remarquerez une fenêtre sans barreaux. Grimper en utilisant la corde ou le sort LEVITATE, enjambez la fenêtre, dirigez-vous sur la pointe des pieds vers l'armoire à gauche de l'écran et prenez la statue. Je ne sais pas à quoi elle sert, car je n'avais pas d'aptitude au silence lorsque j'ai pénétré dans cette chambre, ensuite je n'ai jamais pu y revenir. Ressortez et allez à l'auberge. Le lendemain, retournez à la place de la fontaine où vous assisterez à l'arrestation de Ugarte. Revenez vers l'auberge, mais suivez la servante dans le couloir de droite. Vous rencontrerez une femme qui veut fuir le harem car elle est promise au chef des gardes. Donnez-lui vos vêtements, votre laissez-passer et interrogez la servante (harem, palais, secret, underground etc...). Traînez dans les couloirs puis retournez dormir à l'auberge.

Le lendemain, vous vous faites arrêter et jeter en prison. Il ne vous reste plus que l'épingle ! Vous n'êtes pas le seul dans la cellule. Le katta qui y est se trouve être l'oncle que vous cherchez. Ouvrez la porte (OPEN ou avec l'épingle si vous savez crocheter). Récupérer votre équipement (FETCH ou allez vers la table), sortez et prenez le passage secret. Tout votre argent a été confisqué, aussi n'ayez pas peur de payer un prix fort pour de l'eau ou la chambre à l'auberge. Economiser pour une prochaine aventure ne sert à rien.

Après vous être séparé du katta qui prépare une révolution, vous vous faites hypnotiser par Ad-Avis qui se fait passer pour un serviteur loyal du sultan. Il vous amène devant les ruines où serait enfermé le Djinn maléfique. Utilisez le miroir donné par la servante pour ouvrir la porte, comme le dit la prophétie, et entrez. Lorsque la porte se referme, utilisez votre lampe magique pour vous éclairer. Allez vers la gauche, lancer FORCE BOLT sur la base des rochers autour du trou à gauche. Placez-vous sur la berge près de la cascade et là, du timing, de la précision, sautez sur une des bûches, puis sautez à nouveau sur l'autre rive lorsque vous arrivez près de l'avancée de terre ! Montez les marches et suivez la corniche, jusqu'à la caverne de lave. Humidifiez vos vêtements, évitez les petits volcans et sortez par le coin supérieur gauche. Avancez jusqu'au bord de la corniche, lancez LEVITATE, avancez vers la porte et répondez SULEIMAN à l'énigme. Entrez dans la pièce, ne touchez pas au trésor et pénétrez dans la dernière caverne. Dirigez-vous vers la statue. A ce moment, vous êtes paralysé, Ad-Avis se matérialise, prend la statue et vous emmure ici avant de se téléporter au palais. Redescendez vers le bas droit de l'écran où vous voyez scintiller une bague. Prenez cette bague d'où

jaillira un bon génie qui vous accorde les trois vœux habituels. Demandez la santé (Health), le pouvoir (Power) en choisissant l'aptitude que vous désirez faire augmenter de 50 points, puis la liberté (Teleport). Le génie vous ramène donc sur la place du palais, où vous retrouvez le katta qui va déclencher la révolution en vous fournissant une diversion pour vaincre Ad-Avis. Allez vers le palais en profitant des zones d'ombre, grimpez au mur (LEVITATE ou corde magique) à l'endroit où flotte le foulard en évitant l'eunuque de garde, et prenez à gauche.
Les femmes du harem vont vous cacher et vous permettre de franchir la pièce suivante sans que les gardes vous attrapent. Pour cela, rampez et utilisez le mobilier pour vous camoufler. Une fois sur la terrasse, tout va très vite. C'est maintenant la course contre la montre. Allez au bord, utilisez la corde, souvenez-vous de votre entraînement de funambule et franchissez l'abîme. Cachez-vous derrière le pilier et lancez une dague sur la dernière chandelle. Puis baissez-vous (duck) chaque fois que Ad-Avis aura parlé afin d'éviter ses sorts. Continuez à avancer vers l'autre pilier, et une fois arrivé, lancez deux dagues sur Ad-Avis afin de le déséquilibrer et de lui faire faire le saut de l'ange. Sautez sur la tour, éteignez les chandelles et laissez votre bon génie s'occuper du Djinn. Vous vous retrouvez enfin sur la place de la fontaine, où il ne vous reste plus qu'à devenir sourcier afin de compléter votre quête : verser l'élémental de l'eau dans la fontaine et le tour est joué. Vos amis viennent vous récupérer en tapis volant et vous amènent au palais de l'Emir de Shapeir. Donnez la potion magique au saurus afin de lui redonner son apparence de sultan et vous voilà définitivement héros de Spielburg et Shapeir. Et n'oubliez pas de sauvegardez votre personnage pour le troisième volet de *Quest for Glory : Wages of War* (*Tilt* du mois de mai).
N'hésitez pas aussi à refaire une partie avec un personnage différent, magicien-voleur par exemple, afin de voir ce qu'il est possible de trouver et que je ne vous ai pas révélé. J'ai terminé avec toutes mes caractéristiques au maximum, plus de 110 points de maîtrise pour chaque sort et 468 sur 500 comme score final. Envoyez vos scores et vos trouvailles au MIB pour voir s'il est possible d'obtenir les 32 points manquants.

Solution complète

FASCINATION

Voilà qui vous aidera dans Fascination... Bon courage à tous !

Ah ! Après cette petite douche, voyons un peu cette mallette. Il m'a dit que le code était... AARGH. Essayons... Youpie, çà marche ! Où a-t-il bien pu planquer cette ampoule ? Pas dans le pyjama, dans la brosse à dent électrique peut-être, je vais la brancher, on verra. Génial, voilà l'ampoule ! Il ne me reste plus qu'à téléphoner à Miller et j'en aurais fini de cette histoire. Allons bon, il me faut son numéro privé. Avec un peu de chance, je vais peut-être trouver un Bottin mondain à la réception. C'est OK, j'ai même trouvé des journaux. Je récupérerai tous ceux que je verrai. J'aime bien être informée ! Miller m'a dit de cacher l'ampoule. Je crois que le bac à glace du réfrigérateur fera très bien l'affaire une fois plein d'eau. Retrouvons l'ami Robaire à la piscine. Cette gourde de Prisca a fait tomber le pendentif de l'homme au chat, probablement dans la piscine. Je vais lui mettre son chapeau, sinon le soleil va ramollir ce qui lui sert de cerveau ! En mettant l'éclairage, je devrais trouver facilement ce pendentif.
Il doit bien y avoir quelque chose à glaner dans ces cabines. Je vais ouvrir la porte du placard avec la clé que m'a donnée Isalinda. Il y a un walkman HS, mais la pile que j'ai trouvée dans le compartiment ouvert avec le jeton qui était dans le cendrier du hall ira très bien avec la lampe que m'a donnée Prisca. Direction le Q.U.L. !
Ca commence juste, mais j'en ai déjà marre de ces codes à entrer. L'employé de service se moque de moi en me disant que Miller n'est pas là. Il y a bien une clé accrochée au tableau mais je ne tiens pas à me faire déchiqueter par le clébard. Hé, si je lui offrais le sucre que m'a donné Sharon... Et voilà, gentil le toutou.
Je vais aller voir au parking, et en passant, je vais téléphoner à Miller afin qu'il me vire l'idiot du guichet. Pas clair ce parking... Un clochard qui ronfle... Je vais prendre l'ascenseur. Quoi ? Encore un digicode ! Où vais-je trouver une carte magnétique ? Voyons dans ce cagibi : un placard, une blouse avec des clés de voiture. Et dans la voiture, la carte... Une carte magnétique, un code... Il est bien protégé le bureau du boss !
Hé, on dirait que toutes ces protections n'ont pas été très utiles, il est mort ! Il a bien dû me laisser un message quelque part. Ça y est, j'ai trouvé une microcassette planquée sous le revers de sa veste. Il ne me reste plus qu'à l'écouter avec le dictaphone solaire que j'ai trouvé en appuyant sur le ressort du manuel. Et c'est parti pour la boutique de lingerie...
Jetons un œil dans les cabines... Tiens, une porte privée, avec une sonnette, gros malin... C'est mignon tout plein ici. Que cache-t-il sous ses mains cet éphèbe ? Ah bon, ce n'était qu'une clé ! Elle va me servir à ouvrir le cadenas du coffre planqué derrière les paquets. La barre est coincée, un coup avec la chaussure trouvée dans la cabine du milieu et hop ! Je tire la porte avec l'étiquette magnétique. Entrer le code est un jeu d'enfant, mon cher DOC !
En route pour le labo... Un répondeur. C'est vilain d'être curieuse ! Mais ils parlent de moi, il vaut mieux que j'efface la bande. Fouillons un peu.. La clé du placard dans la poche de la blouse, normal, et un masque. Dans le placard, des photos de Kenneth Miller et... un bocal avec deux ampoules. Faisons encore jouer la chaussure, et dans la poche les ampoules ! Retour à l'hôtel...
Je vais montrer mes trouvailles à Isalinda, elle saura peut-être quelque chose... Encore un coup d'œil dans les news et sur le Bottin et je vais retrouver Robaire... Complètement endormi. Ha, ces mecs ! Mais ce n'est pas tout, ma chambre a été fouillée de fond en comble. Je vais me plaindre à la réception. Réception où m'attend un commissaire qui ressemble étrangement à l'homme au chat de l'aéroport que m'a décrit Prisca. Méfiance, il va falloir jouer serré, ma petite (2-2-2-1-2-1-).
Ouf, je m'en suis bien sortie. Tiens, un bout de papier avec la fin du numéro de Lou Dale, je vais pouvoir lui téléphoner et passer la voir. Il y a une voiture devant chez elle, c'est louche. Il vaut mieux que je passe par la porte de service. Le scalpel du labo va me permettre de faire tomber la clé sur les photos glissées sous la porte (ça me rappelle *Bargon Attack* !). J'en étais sûre, en regardant par le passe-plat, j'ai vu un homme. Je devrais trouver de quoi m'en débarrasser en fouillant dans tous les placards. Une cuvette, de l'eau de javel, de la lessive, de la soude. Ça dégage un max (merci pour lui !), heureusement, j'ai mis le masque. Je mets le tout dans le passe-plat ouvert en grand. Je referme et je calfeutre la fente avec le torchon mouillé. Résultat garanti. Le truand est HS. Il ne me reste plus qu'à délivrer Lou. En discutant avec elle, j'apprends que Kenneth est au Blue and Red Club. J'y vais. Le pin's trouvé dans ma chambre et les 10£ qui étaient sous l'essuie-glace de la voiture me permettent d'entrer. Petite discussion avec Kenneth (1-2-1-2-1-) et en route pour sa villa...Le beau Kenneth devient un peu trop entreprenant, les chocolats que j'ai trouvés dans ma chambre devraient calmer ses ardeurs ! Curieux tatouage... Visitons le salon.
Chouette aquarium, je vais l'éclairer. Que vois-je dans ce coquillage, une perle. Récupérons-la avec l'épuisette après avoir distrait les gentils petits poissons grâce au plancton. Elle fera très bien dans l'œil de la statue. Avec le cigare du perroquet dans la bouche, elle est géniale cette statue ! Et encore un gadget électronique... La bague de Kenneth (à moins qu'il s'appelle Archie ?) placée dans l'empreinte du fétiche ouvre un passage secret. Qui m'aime me suive !
Aïe, je me suis fait coincer par Doc. Heureusement, ce «brave» commissaire était là. Etrange coïncidence... D'autant plus que le faux Kenneth (ou le vrai-faux Archie...) portait le même micro-récepteur que lui. Bizarre. Il vaut mieux que je sois prudente dans mes réponses (1-2-1-2-1-) et que je trouve un moyen de l'éliminer. Le placard dissimulé dans la salle de bains confirme mes soupçons. Il faut que je me confectionne une arme. Avec la seringue trouvée dans la poubelle, je vais remplir le vaporisateur avec le formol du bocal. Pshiiit sur le faux commissaire/vrai-Doc (vrai-faux, faux-vrai, je commence à m'y perdre, moi...) et il est dans

les vapes ! Chouettos le salon ! «songe d'une nudité», un petit clic vaut mieux qu'un grand clac (d'ailleurs, ils sont fermés... les claques !). Et une roue de la fortune, une ! Ah non, c'est une roue zodiacale. Ce cinglé de Doc a sûrement réglé le système sur son signe. Si je me souviens bien, d'après un des messages de son répondeur, son anniversaire était il y a deux mois, et nous sommes en juin... C'est donc un bélier. Mise en marche et à moi les grandes orgues. C'est bien beau çà, mais qu'est-ce que je vais jouer ? Les lettres sur les chats ? Ça ne marche pas. La ruse ! La chatte du «commissaire» à l'hôtel s'appelait Fa. Il faut jouer en clé de fa. Ça ne marche pas non plus. C'était pourtant finement pensé ! J'y suis, la lampe de l'homme au chat (faux-commissaire, vrai-Doc, etc...), il y a des inscriptions dessus. Je dois pouvoir les lire avec le microscope. Eurêka ! ré, do#, fa, si, sol. Ça ne marche toujours pas ! C'est quoi ce code ? J'y suis, Miami, la notation anglaise ! B :si, A+ :la#, D :ré, G :sol, E :mi. J'appuie sur les touches 7, 6 (la noire), 2, 5, 3. Enfin ! Et encore un passage secret... (il faut arrêter le système sur la boule et le remettre en marche entre chaque essai en cas d'erreur).
Allons bon. Je me retrouve en prison avec le vrai Kenneth. Je suis sûre que c'est lui. La chevalière que m'a donnée Lou lui va comme un gant ! Il faut que je nous sorte de là en vitesse. Il a un briquet dans sa poche, il va me servir à foutre le feu à tous ces journaux que j'ai récupérés un peu partout dans mon périple. Le détecteur détecte et... la porte s'ouvre !!!
Mais que vois-je ? AARGH...

En vrac

ANTOINE
Je suis coincé dans Magic Pockets, *au dernier niveau où il faut que j'obtienne une étoile d'or et une étoile d'argent. Mais il n'y a pas assez de monstres pour les obtenir, ni assez de temps ! S'il vous plaît, aidez-moi !*
Dans Indiana Jones & The Fate of Atlantis, *je suis dans l'Atlantide, dans le souterrain avec la rivière. Il y a un mécanisme que je ne comprends pas. Comment faut-il disposer les objets que j'ai trouvés dans le placard.*

Pour répondre à PC Dunk Man, pour Gods, *tape «sorcery» comme mot de passe pour obtenir des vies infinies... Pour* Blues Brothers, *fais F7 à la présentation. Pour* The Simpsons, *il suffit de sauter sur les dalles pour accéder de l'autre côté du trou.*
Pour Yann qui est bloqué au 2e écran de Space Ace, *il suffit d'appuyer sur Haut... Solutions données sur PC !*

ASHLE
En réponse à AMIGALONE, pour le jeu Celtic Legend... *En mode deux joueurs, tu ne pourras pas voir la fin. Cependant, essaie avec un seul joueur de te battre contre l'ordinateur. Là, tu pourras vraiment faire la conquête des îles. Un petit conseil : mets toujours ton chef dans une ville avec quelques lanceurs de sort (en attaquant une ville, le possesseur a la magie, l'autre non).*
Pour Manu, voici quelques trucs pour Powermonger. *Si, dans les villages ennemis, tu vois des armes, échange-les contre ta nourriture. Puis attaque tes ennemis avec leurs armes : tu récupéreras ainsi ta nourriture en plus des armes. Dès que tu as un second commandant, il continuera à attaquer avec la moitié de tes hommes et la moitié des vivres, tandis que toi et tes hommes devront inventer des objets. Quand tu attaques un village avec bien plus d'hommes que le nombre de défenseurs, mets ton ardeur au niveau le plus faible : cela te permettra, à la fin du combat, de récupérer plus d'hommes. Voilà, c'est tout pour aujourd'hui. A plus !*

THE FLYING PC
Voici un complément à la solution parue dans Tilt 105 concernant Another World. *Sur PC, il semble qu'il y ait des scènes en plus entre le moment où vous vous évadez et où les pierres tombent sur la tête des gardes et la «corrida».*
Voici donc la solution de ces scènes supplémentaires.
Votre ami rentre dans la maison. Revenez en arrière, passez derrière la maison. Rentrez et délivrez votre ami. Au bord du puits, courez quand votre ami vous fait un signe, il vous aidera à passer. Retournez-vous, votre ami est accroché. Sautez dans le vide, vous vous raccrochez à la tenture. Reculez d'un pas. Protégez-vous et abattez les deux gardes. Avancez vers la gauche. Des ennemis s'enfuient mais un garde reste bloqué. Ne le tuez pas. Approchez-vous jusqu'à la porte, menacez-le de votre arme. Il appuie sur le bouton et bloque ainsi les portes ce qui vous aidera pour le garde à l'étage supérieur. Revenez en arrière, montez l'escalier et placez-vous sur la droite en vous protégeant avec un ou deux murs de force. Faites sauter la cloison et laissez-lui le temps de lancer au moins quatre bombes qui vont dévaler l'escalier puis abattez-le. Vous avancez vers la gauche et descendez dans le tube. Il faut tuer le garde puis descendre encore pour couper la ligne d'alimentation en tirant dessus. Remontez les deux niveaux, descendez l'escalier et sautez dans le trou creusé par les bombes. Courez et arrêtez vous tout de suite après vous être fait tirer dessus à travers la grille. Avancez tout doucement, la lumière revient, sautez par dessus le trou et tirez le levier. Les bêtes sont libérées, cela fait diversion, sautez dans le trou et courez immédiatement vers la droite. Ne sautez pas, vous arrivez contre un mur : montez par le tube. Vous avancez alors vers la gauche, ce qui déclenche une plate-forme qui permet à votre ami de descendre. Suivez-le, vous vous retrouverez alors dans la machine, direction la corrida... Pour la suite, tout est conforme à la solution de TILT 105).
Pour NAZNO, la solution du tableau 45 de Lemmings *: prendre un lemming, lui donner un parachute et le talent de grimpeur. Le laisser aller jusqu'à environ 2 cm de la sortie (après le trou), le faire creuser à la verticale très peu de temps, creuser diagonalement. Il arrive dans le trou. Puis tu le fais creuser horizontalement, il se retrouvera alors en face des autres lemmings et le tour sera joué (tu comprendras alors le rôle du parachute). Quant à moi, je fais partie des nombreux aventuriers qui demandent la solution de la fin du 1e niveau de* Cadaver *(comment faire pour tuer le dragon ?). En fait, la solution complète serait la bienvenue...Dans* Wolfenstein 3D, *appuyer sur L et I et vous aurez les deux clés, 100% de vie et 99 balles. Mais cela remet votre score à zéro (on ne peut pas tout avoir). J'ai acheté la série complète de ce terrible jeu mais je ne sais pas à quoi servent les codes attribués quand j'ai fini le premier épisode. La documentation ne mentionne pas ces codes. Qui peut me le dire ? Merci à tous.*

JUMP
Dans Legend, *j'ai visité l'autre cité, la tour noire, et je suis maintenant avec le «poseur d'énigmes». J'ai répondu à la première mais je ne connais pas la réponse à la seconde... Aidez-moi.*

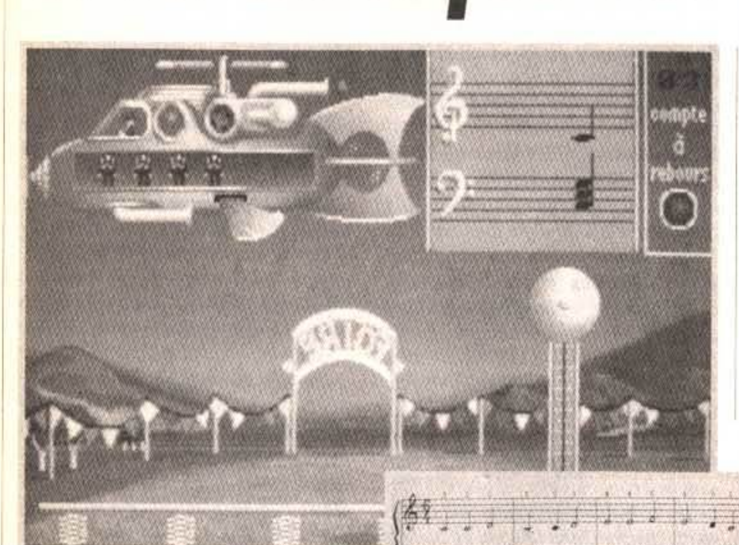
JEAN-MARC
Dans The Lost of Files of Sherlock Holmes, *je lance un «appel à témoins» ! Je recherche tout indice ou preuve pouvant m'indiquer le moyen d'accéder à la demeure du taxidermiste. En effet, je sors du programme à chaque fois que je clique sur l'icône du taxidermiste, et uniquement sur celle-ci. Pourquoi ? Mémoire mal paramètrée ? BOGUE or not BOGUE ? Gros merci à tous ceux qui pourraient me renseigner, c'est vraiment frustrant d'être bloqué comme cela.*

BABOU
Help dans Transylvania *: je possède bien la cape du magicien mais pas l'élixir... Où le trouver ? Comment prendre l'acide ? Que faut-il faire devant l'échelle devant le château ? Peut-on grimper dans le saule et où trouver les balles pour le pistolet ? Comment prendre la petite clé (Goblin) ? J'en demande beaucoup mais voici des mois que j'erre dans ce sacré* Transylvania. *Merci d'avance.*

PHILIPPE
Possesseur de Legend *de chez Mindscape, je suis bloqué au deuxième niveau du Donjon Treihadwyl, comme beaucoup de joueurs apparemment. Aidez nous !!!*

AMYGALE
Pour Gil Galad, je veux bien me détourner un instant de mes services de renseignements et t'aider à finir le splendide *Eye of the Beholder II* :
Pour le niveau 2 de la tour 2 : il faut juste mettre les livres de magie et les symboles de prêtre et paladin. Tu peux garder les autres objets magiques.En ce qui concerne l'*Eye of Talon*, ce n'est pas normal ! Tu dois être devant un bug très gênant d'ailleurs car l'*Eye of Talon* est indispensable pour accéder à la tour 3.

MIRACLE sur PC...
Et la musique fut





Grâce à ces touches «magnétophone», vous pourrez écouter votre improvisation et y rajouter de nouveaux instruments en temps réel.

Il est impératif de jouer les bons accords pour que le parachute de vos hommes daigne s'ouvrir.

Tout en restant attractif et ludique, Miracle permet d'acquérir une bonne connaissance du solfège et du clavier.

Après les consoles et l'*Amiga, Miracle, *le kit logiciel/clavier MIDI, s'attaque maintenant aux* PC, *pour le plus grand plaisir des musiciens en herbe qui pourront ainsi apprendre la musique et le solfège en s'amusant.

Miracle est un ensemble composé d'un clavier MIDI au toucher dynamique couvrant 4 octaves et d'un logiciel dédié, tournant désormais sur *PC* en VGA, EGA ou même CGA. Les deux appareils sont raccordés par un simple câble série fourni, le programme d'installation se chargeant d'ailleurs de vérifier les connections.

Miracle propose une approche très ludique et progressive de l'art musical sur clavier, que ce soit dans le domaine du solfège pur (reconnaissance des notes sur la portée, apprentissage du rythme...) ou du clavier lui-même (placement de la main et des doigts sur le clavier, passage des doigts...). Les leçons sont d'une remarquable progressivité. Au début, il suffit de suivre la partition très simple (aucun déplacement de doigt ou de main), aidé en cela d'un numéro selon le doigt devant jouer, sans s'occuper le moins du monde du rythme. Le clavier figurant au bas de l'écran reproduit l'appui des touches du clavier MIDI, ce qui permet de juger d'une erreur de note sans pour autant quitter l'écran des yeux. Peu à peu les choses se compliquent, à la fois sur le plan de la lecture et de l'exécution. Les dernières leçons vous invitent à jouer un morceau assez envolé – simplifié cependant, la main gauche ne joue que des accords –, accompagné par l'orchestre qui ne vous fera aucun cadeau de rythme. Chaque leçon peut être retravaillée indéfiniment, le programme tenant le compte de vos progrès. Les morceaux de musique étudiés sont nombreux (une centaine) et couvrent des domaines divers : classique, country, jazz, rock..., ce qui permettra à chacun d'y trouver son bonheur. Le programme offre aussi différents jeux que l'on retrouve au sein des leçons ou auxquels on accède directement. Sans être au top, ces jeux restent amusants et exploitent toujours ce que vous venez d'apprendre. Ici, vous tirerez sur des canards courant sur une portée. Là, le jeu du Simon est remis à l'honneur. Ailleurs encore, il faut ouvrir un parachute en jouant le bon accord. Un dernier module permet d'écouter tout simplement le morceau de votre choix sur un juke-box.Une fois que vous aurez acquis les bases nécessaires, vous pourrez vous laisser aller à la composition musicale en passant au studio d'enregistrement 8 pistes. Vous disposerez alors des 128 instruments et assimilés du clavier MIDI. Le module reprend le principe classique des séquenceurs. Chaque piste est enregistrée indépendamment en temps réel, toutes les pistes déjà créées étant rejouées pendant l'enregistrement de la suivante.

Un métronome, réglable en vitesse comme en intensité facilitera le maintien du rythme. La possibilité de paramétrer se retrouve d'ailleurs à presque tous les niveaux.

Miracle apparaît réellement comme un produit novateur, capable d'insuffler le goût et la pratique de la musique à des enfants plutôt attirés jusqu'ici par les shoot'em up et autres beat'em all. Les adultes ne sont pas pour autant tenus à l'écart. Son prix reste raisonnable si l'on tient compte du fait que le package comprend un clavier MIDI de bonne qualité, pouvant parfaitement être utilisé indépendamment du programme et disposant des différentes entrées/sorties indispensables à tout instrument MIDI. Et puis, les leçons d'un professeur de musique reviendraient autrement plus cher ! (Pack Mindscape pour *PC* ; prix : 3 000 francs environ).

Jacques Harbonn



4: Même le menu général est fort bien présenté. Les possibilités de paramétrages enrichissent encore le programme.

Fanzines : STupéfiant ! Comme son nom l'indique



Bien que d'un abord assez austère, STupéfiant! profite d'une maquette lisible et d'articles de bonne qualité. Actuellement, il pêche un peu par manque d'illustrations. Si vous vous sentez l'âme d'un graphiste, contactez-les !

***Ce mois-ci, nous continuons donc notre rubrique Fanzines avec un magazine trés détaillé et légérement ardu, concernant le* ST *et qui porte le doux nom de* STupéfiant !**

Ce classique des fanzines pour *Atari ST* (c'est son premier anniversaire) est édité par l'association ST & Co. Le n°4 (automne 92) propose dans son sommaire des tests sur *ST* – Le Rédacteur 4, Sensible soccer, Populous 2...– et sur *Lynx*, un compte-rendu de l'Atari Messe 92, des initiations au C, au GFA et au port SCSI, des petites annonces et de nombreuses informations générales sur le monde du *ST*. Détaillons plus avant...

La présentation, en noir et blanc et sur deux colonnes, est austère mais très lisible. Les titres et sous-titres sont bien hiérarchisés et mis en évidence par des polices différentes. Cela manque un peu d'illustrations – ils cherchent un graphiste –, mais bon, c'est correct. Je trouve aussi que les tests sont un peu courts, surtout sur *ST*. L'article sur l'Atari Messe est un gros pavé, mais son contenu est très intéressant, tous les points importants de ce salon ayant été abordés. Rien à redire pour les initiations, elles sont claires et suffisamment progressives.

Au total, les 28 pages A4 de ce fanzine fourmillent littéralement d'informations. Les termes sont parfois un peu trop techniques, mais les amateurs éclairés de l'*Atari ST* y trouveront de quoi nourrir leur machine.

A noter que l'association propose aussi des disquettes, des souris, des SIMMs... à des prix tout à fait compétitifs. Le prix de l'abonnement (60 francs pour 4 numéros) est peut-être un peu excessif, mais ne gâchons pas notre plaisir : c'est un excellent fanzine.

STupéfiant !
ST & Co,
8, rue Froidevaux,
75014 Paris.

Jean-Loup Jovanovic

EN BREF

DUNE : SPICE OPÉRA

La musique de *Dune* de Cryo/Virgin Games sur *PC* et *Amiga* disponible en CD. La majorité des morceaux a été conçue sur ordinateur. Les spécialistes des Kitaro, Osami Kitajima, Wendy Carlos, le compositeur d' *Orange Mécanique*, Tomita (spécialiste en conversion de musique classique sur ordinateur) ou les adeptes d'*Art of Noise* apprécieront. Avec ce premier album, le groupe *Exxos* évoluera-t-il parmi les nombreux émules de la Technorock ? Globalement, c'est une réussite : l'ambiance du disque, planante, rappelle *La planète des sables*. Les compositeurs, Philippe Ulrich et Stéphane Picq, ont même intégré des thèmes inédits. Mystérieuses, envoûtantes, les musiques de ce disque transportent dans un autre monde, celui de *Dune*.

Rama

TITANIA : ÉDITEUR ET REVENDEUR À 19 ANS

Titania Software est un nouvel éditeur de jeux avec un département informatique – Titania Informatique – qui propose à la vente les classiques *Atari*, *Commodore* et compatibles *PC* et même de l'*Amstrad*. Ainsi sont versés les avances sur droits d'auteur de leurs programmeurs. Les premiers jeux devraient sortir d'ici à la fin de l'année, et, si l'on en croit le dynamique Christophe Fantoni – il est gérant et il n'a que 19 ans –, ce n'est que le début. Wait and see...

David Téné

suite de la page 100

CONFIGURATION

Amiga tous modèles
Mémoire : 1 Mo minimal, 1.5 Mo et au dessus recommandés pour bénéficier de toutes les fonctionnalités.
Disque dur : non obligatoire mais recommandé ; Occupation : 1.5 Mo environ ; Temps d'installation : 5 minutes.

de couleurs réside dans le fait que l'on peut facilement « mettre en avant » un mot ou une phrase en choisissant couleur d'écriture et couleur de fond. Le nombre de documents ouverts simultanément n'est limité que par la mémoire.
La frappe s'effectue bien évidemment au kilomètre, avec une bonne vitesse de saisie pour un traitement de texte graphique. Toutefois, si vous êtes un stakhanoviste du clavier, vous pourrez parfois dépasser légèrement la vitesse d'affichage, sans que cela ne soit gênant, le buffer clavier se chargeant de conserver les informations. Comme tous les traitements de texte dignes de ce nom, *Excellence ! 3* dispose du couper/copier/coller, si pratique pour remodeler rapidement un texte. La recherche/remplacement, tout aussi capitale, est présente à l'appel. Les options proposées ici sont suffisantes pour un usage courant sans pour autant pouvoir concurrencer celles du *Rédacteur 3* ou *4* par exemple.

Les options avancées

Les traitements de texte n'ont cessé de se perfectionner ces dernières années, offrant des fonctionnalités variées tirées de la PAO en particulier. *Excellence ! 3* ne fait pas exception. La mise en page est conditionnée par deux éléments complémentaires. Le premier est la définition de la page, correspondant un peu à la notion de page maître en PAO, valable pour l'ensemble du document. Ce menu vous permettra de régler finement la taille de la page (avec possibilité d'obtenir très facilement des pages « à l'italienne »), les marges de texte, d'en-tête et de bas de page, la numérotation automatique des pages, et surtout le multicolonnage. Sur ce dernier point, *Excellence ! 3* fait mieux que la majorité de ses concurrents, puisqu'il est possible de créer jusqu'à huit colonnes, et de définir les espaces qui les sépareront. Le second élément capital de mise en page est la règle, qui intervient sur le ou les paragraphes concernés. Les possibilités, ici, sont également vastes : fontes, tailles et attributs, justification du texte (gauche, droite, centrée, complète) ou des chiffres, interlignage (de 1 à 50 points), tabulation et marges. Toutefois ces marges de paragraphes ne pourront varier qu'entre les limites précédemment définies pour le document entier. Tous ces éléments sont paramétriques directement depuis le document grâce à une règle évoluée, bien plus pratique que le système classique de menus (présent aussi d'ailleurs).
Le programme gère en en-tête, bas de page et notes de bas de pages, sans aucune limitation quant à la taille ou la présentation adoptée. La numérotation des notes est assurée automatiquement par le programme pour l'ensemble du document, l'insertion ou la suppression d'une note induisant une mise à jour immédiate. Dans le même ordre d'idée, on peut insérer directement numéro de page, date, heure, ou encore caractère ASCII d'accès difficile au clavier.
Le buffer du programme est mis à profit dans de nombreuses opérations dépassant le simple couper/coller. Ainsi, on peut annuler, en une fois, toutes les modifications entreprises sur un paragraphe. Le buffer sert aussi lors de la création facilitée d'index ou de sommaires, ou pour le calcul d'une expression mathématique. Dans le même ordre d'idée, *Excellence ! 3* est capable de trier des entrées alphabétiques ou encore chiffrées par ordre croissant ou décroissant.
Le dictionnaire orthographique, riche de 140 000 mots, est d'un bon niveau, même s'il ne peut se comparer à celui du *Rédacteur 3* ou de *Winword 2*. Il peut travailler sur disque ou en mémoire . Il détecte bien les interversions de lettres et les proximités phonétiques. Le dictionnaire de césure est lui aussi très correct. *Excellence ! 3* offre encore un certain nombre de fonctions complémentaires : publipostage, insertion d'image avec possibilité d'en modifier la taille (mais sans réel habillage), marqueurs , synthèse vocale débitant votre texte (avec un si fort accent british que cette fonction n'a plus aucun intérêt en français), et analyse succincte du texte (compteur de signes, de mots, de phrases, de paragraphes, de graphiques et aussi de pages).
Le paramétrage de base permet en outre de choisir la langue (français, anglais, allemand), le système de mesure (centimètre ou pouce), la vitesse du curseur... Enfin l'interfaçage avec Arexx permet la libre définition des macros de toutes sortes.

Les fontes sont variées mais leur taille un peu restreinte, tout au moins dans une optique de présentation.

L'écran des préférences comporte de nombreux choix.

Les formats de fichier

En mode texte, *Excellence ! 3* ne reconnaît que son propre format, celui de ses versions précédentes et l'indispensable ASCII. Deux points, cependant, sont à mettre au crédit du programme : la sauvegarde automatique, paramétrique en temps et le niveau de sauvegarde, ce qui est déjà moins courant. Si vous sélectionnez un niveau de sauvegarde 6 par exemple, le programme conservera les cinq versions précédentes de votre texte en plus de la version courante. En ce qui concerne les graphismes, *Excellence ! 3* travaille dans le format IFF universel sur *Amiga*, adaptant le nombre de couleurs de l'image à la palette en cours.

L'impression

La prévisualisation permet de juger du résultat final avant impression, avec reproduction des couleurs. Les paramètres d'impression permettent une adaptation fine aux différents besoins : mode courrier, brouillon, graphique ou Postscript ; densité d'impression de 1 à 7 (qui détermine la qualité finale) ; nombre de copies, sélection des pages à imprimer (de... à...., paires ou impaires), type de papier et orientation de la page (portrait ou paysage). *Excellence ! 3* met à profit les drivers variés du Worbench et fournit aussi le sien propre pour la HP Deskjet Plus.
Excellence ! 3 est devenu un traitement de texte complet, tout en restant toujours aussi simple d'usage. Le manuel, en français, est assez didactique, mais correspond en fait à une version précédente, un volumineux fichier précisant les mises à jour. Par rapport aux ténors du genre, il lui manque surtout un gestionnaire de plan, un correcteur grammatical, un dictionnaire de synonymes et un conjugueur, fonctions bien agréables mais non indispensables. *Excellence !* dans sa version *3* est à même de satisfaire la grande majorité des utilisateurs de traitement de texte, que ce soit pour de simples lettres, pour des fanzines ou pour des documents volumineux (disquettes Micro-Systems, distribué par MAD ; Prix : G).

Jacques Harbonn

EN BREF

Avec Excellence ! 3, les Amigaïstes disposent enfin d'un traitement de texte puissant, complété de certaines facilités de mise en page, le tout pour un prix très compétitif.

LA DISQUETTE TILT

S.C.OUT/PC - Bill's Tomato Game/AMIGA - Jim Power/ST

Ce mois-ci, comme promis, vous trouverez sur la disquette Tilt, les trois formats. Nous vous proposons les démos jouables de S.C.Out (PC), Bill's Tomato Game (Amiga) et Jim Power (ST). Trois hits réunis qui vous sont offerts par votre magazine. Alors amusez-vous bien et...au mois prochain.

ABONNÉS !

Chers abonnés, ne vous offusquez pas si vous ne recevez pas la disquette. Il ne s'agit pas d'un oubli de notre part mais il nous était malheureusement impossible de vous l'offrir en plus du tarif exceptionnel dont vous bénéficiez déjà. Si vous voulez l'obtenir, il vous suffit d'envoyer 4 F par disquette (et par mois) à notre service abonnement. Afin de faciliter votre démarche vous pouvez joindre ce service en composant le 16(1) 46.62.21.63. Notons qu'une offre spéciale vous est proposée. Si vous vous réabonnez aujourd'hui, toutes les disquettes vous seront offertes jusqu'à la fin de votre abonnement en cours.

De quelles démos s'agit-il

S.C.OUT SUR PC.
Testé dans ce numéro, ce jeu de reflexion est le dernier né d'Atreid Concept. Il est très amusant et vous aurez de besoin de toute votre astuce pour en venir à bout. Votre but : débarasser chaque tableau des créatures aliens qui l'ont envahi. Malheureusement, votre véhicule ne dispose pas d'armes et il vous faudra apprendre à utiliser celles qui se trouve dans chaque tableau. Patience, timing et stratégie sont les mamelles de S.C.Out. Serez-vous à la hauteur ?

BILL'S TOMATO GAME DE PSYGNOSIS SUR AMIGA
est également un jeu de reflexion, un peu dans le genre de Lemmings. Vous devrez aidez Tomato à sortir de chaque tableau en utilisant les objets mis à votre disposition (ventilateur, trampolines...). Superbes graphismes, musiques de qualité, vous serez séduits par cette avant-première. Un scoop de Tilt!

JIM POWER SUR ST est un jeu de d'arcade du type Leander. Loriciel a concocté une très bonne surprise avec ce soft. Les images sont superbes et votre quête s'annonce difficile à souhait : les habitants de ce monde futuriste vous donneront du fil à retordre. Une phrase s'impose : «Bonne chance, Jim !».

Comment installer ou charger votre démo

Ce mois-ci, le chargement est on ne peut plus simple. Procédez comme suit :

S.C.OUT SUR PC (DISQUE DUR ET ECRAN VGA UNIQUEMENT)
Allumez votre PC et mettez vous sous DOS (une ligne de type «C:» doit apparaitre à l'écran). Introduisez la disquette dans votre lecteur 3"1/2 et tapez A: ou B:. Pour installer le jeu sur disque dur, il faudra taper INSTALL C:. La manoeuvre sera executée automatiquement par votre ordinateur. Il vous suffit ensuite de vous mettre sur le disque dur (en tapant C:) et taper GAME (dans le dossier C:\SCOUT). Vous pourrez redefinir le contrôle du véhicule et changer votre carte son en sélectionnant le mode options (F4).

BILL'S TOMATO GAME SUR AMIGA
Allumez votre ordinateur et insérez la disquette dans le lecteur principal (DF0 :). Attendez le chargement du jeu. Le maniement se fait à la souris. A vous de placer les ventilateurs ou les trampolines dans le tableau pour que Tomato arrive jusqu'au tapis roulant de la sortie.

JIM POWER SUR ST
Allumez votre ordinateur et insérez la disquette dans le lecteur principal (A). Le chargement est automatique. Le maniement du personnage se fait au joystick de manière classique. Une pression rapide sur le bouton vous permet de tirer tandis qu'une pression prolongée fait apparaitre des boules de feu que vous pouvez lancer en lachant le bouton.

Pour en savoir plus sur ces jeux reportez-vous au Tilt n° 103 p 76 (Jim Power) ou à ce numéro pour S.C.OUT et Bill's Tomato Game (en Avant-Première).

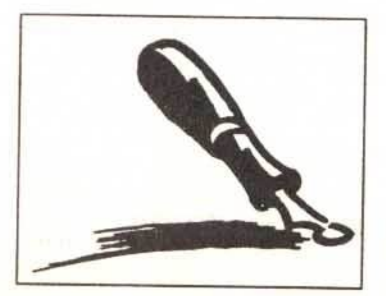
UN PROBLEME DE DISQUETTE ? APPELEZ NOTRE HOTLINE.

Deux types de problèmes peuvent survenir. Le premier est que votre disquette est physiquement endomagée (disquette cassée ou illisible). Dans le cas d'une disquette cassée, ne l'introduisez surtout pas dans votre lecteur de disquettes. Il vous suffit alors de nous renvoyer la disquette en joignant un timbre à 10 F et une lettre expliquant votre problème (précisez l'ordinateur que vous possédez). Le deuxième cas est un problème d'installation. Pour remédier à cela, nous mettons à votre disposition une hotline, **tous les mercredis de 14h à 18h** Appelez le 16 (1) 46.62.21.86 et demandez Morgan. Pensez à précisez le type de machine que vous possédez et décrivez avec la plus grande précision le problème que vous rencontrez. Le préposé à la hotline fera de son mieux pour vous aider. Attention : certains PC de marques refuseront parfois de lire la disquette Tilt. En effet, il s'agit d'une disquette un peu spéciale puisqu'elle peut être utilisée sur Amiga, ST et PC. Dans le cas où la lecture s'avèrerait impossible même après avoir essayé plusieurs disquettes, nous essayerons de vous faire parvenir une démo PC uniquement.



Au regard des dernières productions de sociétés comme LucasArt, Microprose, Sierra on Line ou Origin, je ne peux m'empêcher de repenser à mon cher petit Spectrum, aujourd'hui bien sagement rangé au fond d'un placard. Et de me demander : comment se fait-il que sur des machines aussi puissantes que celles dont on dispose actuellement, aucun jeu ne m'apporte autant de plaisir qu'un *Lords of Midnight*, par exemple ? Oh, *Civilisation* est fabuleux, *Underworld* extraordinaire, *King Quest VI* est faramineux et *Indy IV* génial. Mais, en y réfléchissant bien, aucun n'arrive à égaler certains « vieux » jeux 8 bits. *Wing Commander* égale-t-il *Elite* ? *MM4* est-il meilleur que *Bard's Tale* ? Certes, on est ébloui par l'avalanche de graphismes somptueux et de musiques de qualité. Mais cela n'apporte, finalement, pas grand-chose à l'intérêt et au plaisir qu'on peut tirer d'un jeu. Est-il vraiment nécessaire d'avoir 50 Mo de disque dur et un écran SVGA ? Certes,*7th Guest* sera graphiquement sublime. Mais calculer des images 640 x 480 en 256 couleurs n'est en rien un exploit, et exiger des machines hyper-puissantes pour les animer ne démontre que l'incompétence des programmeurs. Le génie et la création auraient-ils disparu ?... Zut, où ai-je donc bien pu mettre ma cassette de *Lords of Midnight* ?!

JLJ



Falcon

Je prends ma plume pour vous poser quelques questions :
1) Quel sera le prix du Falcon 030 par rapport aux PC de même puissance dans un ou deux ans ?
2) A quel processeur Intel (et à quelle fréquence) correspond le 68030 à 16 MHz ?
3) Etant donné la faible publicité faite autour du Falcon 030 (sans jeu et application à sa sortie, le succès n'est pas assuré), un design peu original (le même que celui du ST), où se placera-t-il par rapport au Falcon 040 et aux nouveaux Commodore (68040 + DSP), qui devraient combler les quelques lacunes inévitables d'un premier ordinateur d'une nouvelle génération, et qui seront sans doute plus « beaux », plus puissants, mieux annoncés, et pas forcément plus chers ?
4) Les logiciels seront-ils compatibles entre le Falcon 030 et le 040 ? Seront nous réduits à utiliser des logiciels lents sur 030 ?) Le son sera-t-il bon, étant donné la conservation du processeur Yamaha de l'Atari ST ?

Stéphane

■ *Je te donne les informations que j'ai réussi à collecter, mais certains points risquent de changer avant la sortie du Falcon :*
1) Le prix de départ du Falcon, sans disque dur, tournera autour de 5 000 F. Cela correspond au prix d'un 386 sx 16 MHz taiwanais disposant d'un disque dur de 40 Mo. Il est probable, les prix des PC continuant à baisser, que celui des nouvelles machines Atari suivront le mouvement.
2) Est-ce vraiment très important ? Si les programmes utilisent réellement toutes les possibilités (DSP, etc.) de cette machine, nous allons voir arriver des choses impressionnantes, en particulier dans les domaines du graphisme et de l'animation.
Pour répondre à ta question, disons que le processeur du Falcon 030 est équivalent à un 386sx à 20 ou 25 MHz.
3) Il me semble que le Falcon 030 a pour objectif, à moyen terme, de représenter le bas de gamme" Atari, à la place qu'occupe actuellement le ST.
Evidemment, avec un disque dur et un moniteur couleur haute résolution, il permet d'autres utilisations, dans des domaines professionnels. Mais je pense que le Falcon 040 sera plus adapté à ces utilisations. De toute façon, les autres machines que tu cites seront sensiblement plus chères...
4) Sauf crise de délire aigu chez Atari, les modèles 030 et 040 seront 100 % compatibles. Mais, effectivement, le 040 sera plus rapide, et on peut espérer que les programmeurs de jeux temporiseront leur jeux de façon à ce qu'ils aient la même vitesse sur les deux machines.
5) Le son semble excellent, grâce au DSP . Cela dit, attendons de voir des applications finalisées pour émettre un avis définitif.

Nostalgie et nuances

Tout d'abord quelques remarques sur le renouvellement de la maquette. A mon avis, *Tilt* y perd en clarté et laisse derrière lui un peu de ce qui faisait sa « classe » : les superbes couvertures stylisées de Jérôme Tesseyre, et le système de notation par étoile. Il semble malheureusement que le monde de la micro-informatique ne laisse guère de place aux nostalgiques... Cela dit, *Tilt* n'a rien perdu de son sérieux et la qualité du fond reste identique, même si vous avez à mon avis tendance à accorder trop de place aux articles sur les démos. Vos intentions sont louables si cela permet d'encourager la créativité des pirates ; en ce sens, et en tant qu'important magazine de micro-informatique de loisir, votre souci de donner le bon exemple à vos lecteurs est parfaitement compréhensible. Cependant, je m'explique mal certains propos qui mériteraient d'être nuancés.
Je comprends très bien votre réaction vis-à-vis « d'Alien » (qui n'est malheureusement pas d'une autre planète mais qui est le représentant d'une espèce très répandue), lorsque dans sa lettre du n°105, « Pirates de pères en fils », il avoue posséder 400 copies pirates (pour un peu, il aurait envoyé la liste !)
Si votre argumentation sur la loi de l'offre et de la demande est inattaquable, et si vous conseillez fort justement à Alien de se mettre à la place des éditeurs et des programmeurs, je vous suggérerais quant à moi de vous mettre à la place du garçon de quinze ans qui économise pour se payer 3 ou 4 originaux par an, et qui voit tous ses copains se refiler des dizaines

de disquettes pirates... Je ne présente pas ces circonstances comme une excuse à son éventuelle (et probable) entrée dans l'illégalité de l'univers du piratage, mais avouez qu'elles sont tentantes, et que vous avez le beau rôle de jouer les moralistes, alors que vous avez accès à toutes les nouveautés. J'ajouterais que, possesseur d'un Atari ST, j'ai été très sensible à la lettre « ex-pirate » du n° 106, même si j'ai bien peur, tout comme vous, que l'attitude d'Olivier ne soit pas suffisante pour relancer le ST Je projette donc d'acquérir un Falcon (qui ne sera pas, je l'espère, ni un STE bis, ni un nouvel Archimede), et souhaiterais à ce propos vous poser quelques questions :
1) Sera-t-il possible, malgré la différence de vitesse entre les processeurs, de relier par modem le ST et le Falcon ?
2) Vous nous informez, dans le n° 105, que le Falcon marche sur n'importe quelle télévision, et dans l'ensemble des résolutions (y compris en 640 x 480 en 256 cou leurs !) Comment est-ce possible, alors que sur ST on n'a accès au mode 640 x 400 qu'avec un écran dit « haute résolution » ?

Fabien

■ *Et oui, les temps changent. Mais, dans l'ensemble, la mutation de Tilt s'est plutôt bien passée, et cela lui évite de tenir lieu de dinosaure de la micro ludique.*
Pour ce qui est du piratage, tu as partiellement raison. Il est probable que cela ne sert à rien que je me fâche. Et il est vrai aussi que je ne connais personne n'ayant aucun programme pirate chez lui. Mais, il y quelques mois, certains pirates arguaient que tester sur des copies permet de détecter les bons programmes - et bien sûr de les acheter ensuite. Actuellement, la mode est plutôt à « les éditeurs sont des voleurs », quand ce n'est pas «à bas la société de consommation ».
Je ne comprends pas très bien pourquoi les pirates (je parle surtout pour les vrais pirates, ceux qui ont moins de 10 % d'originaux chez eux) cherchent des excuses. Il leur faut des circonstances atténuantes ? Que les joueurs copient, qu'importe, à partir du moment où ils ACHETENT suffisamment de jeux pour que les éditeurs vivent. Et le problème est là. Si un « garçon de quinze ans » a 100 F d'argent de poche par mois, et qu'il s'achète deux ou trois jeux par an, je doute que l'on vienne jamais lui reprocher d'avoir quelques disquettes pirates chez lui. Mais si, comme c'est trop souvent le cas, il utilise cet argent pour s'acheter des disquettes vierges, et qu'il amasse sans vergogne plusieurs centaines de programmes piratés auxquels il ne joue même pas (mais qu'il s'empresse de distribuer, voire de revendre), là il y a un problème. Malheureusement, tout ça tient souvent du dialogue de sourds.
Enfin, il est évident que les constructeurs et les éditeurs ont aussi leur responsabilité dans la situation actuelle. Les constructeurs parce qu'ils ont laissé faire les copieurs d'un air attendri en se disant « cela fait toujours plus de machines vendues ». Les éditeurs (ils ne sont pas tous dans ce cas) parce que ce sont souvent de petites sociétés qui n'ont pas les moyens de prévoir à moyen (en encore moins à long) terme, et qui « font de l'argent » avec des programmes de qualité médiocre. Bon, le sujet du piratage est clos. C'est une pratique illégale que, personnellement, je réprouve. Cela dit, tu as raison de me faire remarquer que je n'ai pas qualité pour faire la morale à qui que ce soit.
Passons à tes questions.
1) A priori, il n'y aura aucun problème pour connecter par modem un ST et un Falcon. C'est d'ailleurs possible entre n'importe quels micro-ordinateurs, quelle que soit leur vitesse (il faut bien sûr disposer d'un modem pour les deux machines)
J'espère aussi que le Falcon n'aura pas grand-chose en commun avec le STE (à part son boîtier). Ah, s'il pouvait avoir la puissance d'un Archimedes...
2) Je n'ai pas pu avoir d'information (hormis les « prouesses techniques » présumées des ingénieurs d'Atari). Et je n'ai pas pu vérifier- Donc, attendons pour voir.

Pro PC (nième)

J'ai lu avec attention les n°103 et 104, et brièvement le n°105. *Tilt* est en théorie le journal du PC, de l'Amiga et du ST, alors qu'en fait vous êtes totalement pro-PC.
Sur les dossiers Atari-Amiga du n°103, je tiens à faire quelques remarques :
1) L'Atari ST est-il condamné ? Oui, d'où le nouveau Falcon 030... Son avenir ? Incertain.
2) L'Amiga : les A500, A500+ et A2000 ne sont plus fabriqués. Il ne reste que l'A600 et l'A3000. L'A3000 étant trop cher, les gens se tourneront vers l'A600 Cependant, je déconseille à Dav (p 142 du n° 104) de s'acheter un A600. En effet, Commodore prévoit la sortie des modèles A4000 et du probable et très attendu A800 (68030 ou 68040). Sur ce point, je m'étonne que vous n'en parliez pas dans votre magazine.
3) L'avenir de l'Amiga ? Je dirais qu'il en a encore pour deux ans. Car ce qui manque à l'Amiga, ce sont les jeux d'aventure et surtout le disque dur. Ainsi, sans disque dur, les jeux Sierra adaptés du PC perdent tout intérêt, même s'il y a les excellents EOB2 et Black Crypt, jouables sur deux lecteurs. Cependant, il apparaît que des éditeurs comme Sierra, Origin, Lucasfilm ont décidé d'arrêter de développer sur Amiga.
4) Le PC : que dire de plus que Hugo et Sylvain (Forum du n° 105) qui sont très branchés sur l'évolution des cartes mères ? J'ajouterais peut-être que 3D Studio demande un coprocesseur et que Stacker n'est pas très fiable (perte de données lorsque le disque fictif est plein ou lorsque l'on le désinstalle, temps d'accès plus long), même s'il dépasse largement Double-Disk et autres compacteurs de disques durs.
5) Remarques sur « le vrai prix« d'un PC :
Cartes VGA et SVGA : « le Super VGA, c'est plus cher et cela ne se justifie pas toujours ". Faux ! On peut trouver des cartes graphiques de 1 Mo à 500 F. A ce prix-là, plutôt s'acheter une carte SVGA, à condition bien sur d'avoir un écran multiscan. Mais en faisant un dossier sur les cartes graphiques PC, vous ne faites que prôner le roi-PC. Pour les jeux, et sur un 14 pouces, on ne distingue guère le différence entre un VGA et un SVGA. Déjà que les lecteurs sont perdus sur le type de carte mère à acheter, si en plus vous leur parlez de cartes graphiques, vous n'êtes plus un journal généraliste mais un magazine technique dédié au PC.
6) Remarques sur votre rubrique : beaucoup de lecteurs vous écrivent pour vous demander la configuration (PC, Amiga, Atari) idéale pour jouer. A force, cela devient lassant de lire les même questions et les mêmes réponses.
En ce qui concerne les PC, d'un numéro à l'autre (n° 104 - 105) on est passé, suivant vos conseils, d'un petit 386sx à un 486dx cadencé à 33 MHz, alors pourquoi pas un disque dur de 240 Mo ? Simplement, vous conseillez n'importe quoi ! Le 386sx, quelle que soit sa cadence, est trop lent pour les gros jeux actuels (série des Ultima, WC) ou futurs (Strike Commander). Pour bien jouer, il faut au minimum un 486sx, le coprocesseur n'étant pas indispensable, sauf si c'est pour faire de la CAO-DAO. Quand à Epic, il marche parfaitement sur mon A2000, alors a moins que Christophe ait une version piratée...
Et pourquoi parler d'incompatibilité entre l'A500 et l'A500+ ? Il suffit d'installer les doubles ROM une fois pour toutes. Bien sûr, selon votre expérience, 50 % c'est beaucoup. C'est beaucoup aussi pour détourner les lecteurs vers le PC.
Remarques sur les tests de jeux : parce que vous êtes pro-PC, vous surnotez les jeux (Road and Track, Wolfenstein, First Samurai). Mais sachez que les jeux d'arcade version PC de Gods, First Samurai, Magic Pockets ... ne rivaliseront jamais avec celles de l'Amiga. Cela dit, l'inverse est également vrai pour les jeux d'aventure sur Amiga.
(... Ca avait bien commencé. Pourquoi avoir laissé dégénérer la fin de ta lettre ? Allez, hop, je squeeze ! NDR)

Florent

■ *Pro-PC ? Alors que tu finis ta lettre en disant « je me dépêche de vendre mon A2000» ? Qu'y puis-je, moi, si une grande partie des meilleurs jeux actuels sont sur PC ? Si les éditeurs boudent le ST ? Les dossiers PC sont trop nombreux. Soit. Mais, comme tu le fais remarquer, c'est actuellement le PC qui soulève l'enthousiasme des foules. Or, c'est une machine qui entre seulement dans le monde du jeu et les nouveaux acquéreurs (ou les acquéreurs potentiels) de PC ne savent pas comment le choisir. Ce n'est pas moi qui le dis, c'est simplement le courrier que nous recevons (actuellement environ 50 % des lettres sont purement PC). Plutôt que de répondre à chaque fois dans le Forum, nous avons pensé faire quelques dossiers sur les sujets qui intéressaient le plus nos lecteurs. Le problème, c'est évidemment que cela ne suffit pas. Les possesseurs de ST et d'Amiga ont eu plusieurs années pour se familiariser avec leur machine. Ce n'est en général pas le cas des possesseurs de PC, qui se trou-*

vent face à une machine naturellement austère et comportant des dizaines de standards différents (processeurs, cartes graphiques, cartes sonores, disques durs, etc.) Non, nous ne sommes pas pro-PC. Nous répondons simplement à la demande d'une majorité de nos lecteurs.

1) Il semble effectivement qu'Atari ait fait son deuil du ST. Cela dit, il reste toujours des milliers d'utilisateurs, et je les vois mal passer, d'un seul mouvement, vers le Falcon. Mais pourquoi les éditeurs ne font-ils plus de jeux sur cette machine ?

2) J'ai acheté il y a quelques mois un A500+. Si j'avais pu prévoir son destin éphémère, nul doute que j'aurais attendu l'A600.

Si nous n'avons pas parlé (ou très peu) de l'A800, c'est que nous n'avons aucune information précise à son sujet. Et que nous préférons éviter les informations d'origine douteuse.

3) En fait, je me demande pourquoi Commodore et Atari n'ont pas encore proposé leurs machines avec un disque dur en standard. Mais cela fait des mois que je dis que c'est le principal défaut du ST et de l'Amiga... Quant à la durée de vie de l'Amiga, je préfère de mon côté éviter de faire des pronostics (avec mon A500+, ils se sont avérés assez mauvais...)

4) 3D Studio est hors de propos, il coûte plus de 20 000 F (soit le double d'un PC 486DX 33 taiwanais). J'en aurais bien parlé dans Tilt, car c'est un programme fabuleux, mais il est vraiment trop cher pour pouvoir intéresser qui que ce soit (et je ne tiens pas particulièrement à pousser au piratage).

Il y a une semaine, je t'aurais dit : « Stacker, c'est génial, pas de problème, etc. ». Pas de chance, je viens de perdre des fichiers à cause de lui. Mes seuls conseils pour l'utiliser seront de vérifier qu'il y a toujours assez de place, et surtout de ne pas « cacher » le disque « stacké". En revanche, pour ce qui est de la vitesse de chargement, chronomètre en main, on arrive à un disque « stacké » plus rapidement qu'à un disque normal. Pourquoi ? Parce que le volume à charger est moins important, et que le décompactage se fait en mémoire (donc vite).

5) Pour te parler de mon expérience (je déteste donner des opinions dans le vide), la carte Trident 1Mo que j'utilise quotidiennement est très bien. Elle doit coûter environ 1 000 F, et elle est compatible avec à peu près tout. Malheureusement, je n'utilise jamais la plus haute résolution (1024 x 768 en 256 couleurs), l'affichage devenant soudain d'une lenteur insupportable. Je l'utilise avec un écran Nec 3D (6 000 F il y a un an), qui n'est même pas capable d'afficher la haute résolution en non entrelacé (ça vibre suffisamment pour empêcher toute utilisation prolongée). Tout cela pour te dire que si l'on veut jouer, il vaut mieux avoir une carte VGA équipée de 256 ko rapide qu'une carte équipée de 1 Mo lente qui, de toute façon, ne servira à rien.

Ce genre de problème ne se pose évidemment pas avec les ST et Amiga (passé le stade des écrans connectable avec ces deux machines). Mais le fait que l'on soit obligé d'expliquer tant de choses à propos des PC devrait plutôt être un point négatif, non ?

6) Pour les questions à répétition, je te ferais une réponse que j'ai déjà faite (ce qui va t'ennuyer...) : j'essaie de garder une proportion entre les lettres qui arrivent et celles qui sont publiées. Si on me pose cent fois une question à laquelle j'ai déjà répondu, c'est que mon explication n'était pas claire.

L'évolution des PC : j'ai sur mon PC un disque dur de 200 Mo, dont 1/4 « stacké ». Je trouve cela un peu léger... Blague à part, il est très difficile de conseiller une machine. Il faut essayer de se représenter l'usage que peut en avoir l'utilisateur, prévoir l'avenir (qui m'a volé ma boule de cristal ?!) pour éviter de proposer une machine qui sera obsolète au bout de trois mois, réfléchir au prix que cela représente...

De plus, les prix et les configurations évoluent très vite, et l'on a aujourd'hui un 486dx 33 pour le prix d'un 386sx 16 d'il y a six mois. Les prix baissent, les jeux nécessitent de plus en plus de puissance... Il est donc normal que ce que nous conseillons évolue aussi. Un 486sx est tout à fait convenable pour jouer. Mais étant donné la différence ridicule que l'on constate généralement entre un 486sx et un 486dx (moins de 1 000 F), je continue à penser que ce dernier est plus intéressant.

Les A500+: je n'ai pas fait installer les doubles ROM, et je pense qu'une majorité des utilisateurs est comme moi (c'est-à-dire paresseux).

Je suis tout à fait d'accord quand tu dis que les jeux d'arcade PC sont loin de rivaliser avec ceux du ST ou de l'Amiga.

En revanche, tu as tort de critiquer les notes des journalistes. Si un jeu me plaît, je lui met une bonne note, sans tenir compte de la machine sur laquelle je joue.

Et, comme tous les journalistes (enfin, je suppose) de toutes les revues spécialisées dans la micro-ludique, je donne ma note honnêtement. Il peut m'arriver de me tromper, auquel cas vous êtes là pour me le faire remarquer. Mais ne m'accusez pas (je parle à la première personne, mais cela s'applique aussi aux autres testeurs, c'est juste une forme de style) d'être « pro-quelque chose » ou d'être vendu à tel ou tel éditeur. S'il vous plaît...

Fanzine mode d'emploi

Dans le n° 106 de Tilt, de la page 118 à la page 125, vous avez fait un joli petit dossier. Je dis petit parce que si vous aviez dit :
- à partir de quel âge on peut faire son fanzine en expliquant bien qu'une association "loi 1901» ne peut être créée qu'à partir de 18 ans.
- pour un fanzine dédié, à quelle adresse il fallait écrire et pour quel type de micro ou console et, en quelques lignes en résumant, ce qu'il fallait mettre (comme vous l'avez fait deux fois pour "sauvez le ST»).
- pour un fanzine spécialisé, à quel éditeur il fallait écrire et un résumé de la lettre à lui envoyer.
Cela aurait fait un peu plus d'une colonne. Bien sûr je n'ai pas tout mis mais seulement le plus important.

Laurent

■ *Prenons les choses dans l'ordre.*
- on peut créer son fanzine à n'importe quel âge. Je conseille personnellement d'attendre de savoir écrire, mais ce n'est pas limitatif. Tu as en revanche raison, il seuls des adultes peuvent créer une association "loi 1901". Les mineurs peuvent demander à leurs parents (ou à un professeur, ou...) de le faire à leur place.
- Si tu veux créer un fanzine Amiga, tu écris à Commodore. Pour le ST, tu écris à Atari. Etc. Ajoute «A Mlle l'Attachée de presse», cela aura plus de chance d'arriver à la bonne porte. Quant au contenu de la lettre, c'est selon ta personnalité. N'oublies surtout pas d'indiquer clairement tes coordonnées. Tu peux utiliser un style humoristique, ou sérieux (et pro!), comme tu veux. Si le constructeur ou l'éditeur ne répond pas, n'hésite pas à envoyer une autre lettre, à téléphoner, à insister, tu finiras par te faire remarquer. Et envoies-leur des exemplaires de ton fanzine, c'est la meilleure façon d'être pris au sérieux.

Coprocesseurs

Votre dernier numéro (n°106) où vous parlez du Falcon 030 m'a laissé sur ma faim. En effet, je voudrais savoir si le nouveau bébé d'Atari possède des coprocesseurs dédiés au zooms, rotations, etc. (comme sur les consoles genre Super Nintendo ou Megadrive) ? Si oui, cela permettra - je pense - de réaliser sans problème des softs à la Wing Commander, Ultima Underworld ou ceux d'arcade de la Super Nintendo...
Sinon, je ne pense pas que son 68030 à 16 MHz et son DSP puissent rivaliser avec les autres machines (PC, consoles...) !
A priori, il semblerait que le Falcon 030 ne possède pas de coprocesseur. Alors, pourquoi tout ce bruit autour de cette machine ?
De plus, le Falcon coûtera semble-t-il environ 8 000 F. Pour 5 000 F de plus, on peut avoir un PC 486 à 50 MHz + SVGA + carte sonore, etc. Ne faut-il pas mieux préférer une norme sûre et puissante (un PC) au Falcon ?Le Falcon pourra utiliser des jeux d'aventure à la sauce PC VGA. Qu'en sera-t-il pour le reste (softs pros, 3D, etc.) ?Le Falcon était prévu pour 1993. C'est le mois d'octobre 92. Atari semble bien pressé de sortir cette machine. Machine qui me semble mal finie (elle aurait pu avoir les caractéristiques de la Jaguar.)
- Pourquoi Psygnosis n'a-t-il jamais sorti de soft pour PC (à part Lemmings) ? Il me semble que les 386 et 486 bien programmés pourraient rivaliser avec les consoles et l'Amiga.

- A quand la sortie du FM Towns, machine qui semble fabuleuse ?

Alexandre

■ *Coprocesseurs spécialisés : aux dernières nouvelles, le Falcon ne comporte rien de tout cela. Cela dit, tu compares le Falcon au PC, alors que celui-ci n'a pas non plus de coprocesseur.*
Le 68030 associé au DSP et bien programmé peut donner des choses fabuleuses, tout à fait du niveau de WC2 ou de Underworld. Reste à savoir ce que les programmeurs en feront. Le Falcon n'est pas une console, et ne prétend pas rivaliser avec la Super Nintendo ou la Megadrive. Tout le monde parle beaucoup de cette machine parce qu'elle est pleine de promesses, et que cela fait très longtemps que nous attendons une évolution substantielle chez Atari et Commodore. Prix : oui, mais reste à savoir quelles applications tourneront sur Falcon. Si pour 8 000 F on a une machine aussi puissante qu'un PC 486 et qu'en plus on a des jeux d'arcade de qualité, le Falcon n'aura pas de problème pour faire son trou.
Il faut bien comprendre qu'Atari mise beaucoup sur cette machine, et qu'un échec serait désastreux. J'espère donc qu'ils sauront la soutenir et l'imposer.
Les jeux d'aventure de type Sierra ou Lucasfilm seront un plus important pour le Falcon. Mais ils nécessiteront un disque dur. D'où une petite question : M. Atari, pourquoi proposer un Falcon sans disque dur alors qu'il est évident que cet accessoire est indispensable ?
Ne parlons pas de la Jaguar... Les annonces prématurées d'Atari en général et de Sam Tramiel en particulier ont fait beaucoup de mal à la réputation de cette société.
Psygnosis s'est spécialisé dans le développement sur 68000. Passer à un autre processeur n'est pas facile, et le PC n'est pas particulièrement doué pour la manipulation de sprites. L
FM Town n'est pas disponible en Europe et les Japonais n'ont pas l'air pressés de le faire importer. Si toutefois il arrive, la configuration proposée reste pour l'instant un mystère.

Trop gros !

Je voudrais te parler d'un problème qui m'effare. Non, non, ce n'est pas le piratage, mais de la place occupée par les jeux.Exemple : Ultima Underworld sur PC nécessaire ite 4 Mo de RAM et un 386dx 33 est indispensable ! Mais où allons-nous ? A ce train là, dans cinq ans, ce sera un 886dx 120 MHz, 1 Go de mémoire !!!
D'accord, il faut quand même que la micro-informatique avance, mais pas trop.
A titre d'exemple, The Lost Files of Sherlock Holmes que je possède sur mon « petit " 286, 12 MHz, 640 ko de RAM tourne parfaitement (Laura Bow 2 et Indy IV aussi !), et pourtant il n'a rien à envier à Ultima VII ou à Ultima Underworld.

SOP

■ *Mon pauvre SOP, à mon avis tu n'es pas au bout de ton effarement. Pense à 7th Guest : 2 CD de 600 Mo, Super VGA obligatoire ! Le problème vient de ce que les éditeurs ont à leur disposition des machines hyper-puissantes et ne savent plus optimiser leurs programmes.*
Cela dit, tu exagères un peu. Underworld se contente aisément d'un 386sx 25 et de 2 Mo. Et il en vaut largement la peine !!!

BBS

J'aimerais savoir comment me connecter sur le Serveur BBS, où l'on trouve tous les domaines publics et sharewares.

Gérard

■ *Heu... Bon, reprenons les choses par le commencement. La France a la chance (si, si, je vous assure, le monde entier nous l'envie) d'avoir le Minitel. On le branche sur une prise téléphonique et on accède directement à des centaines de serveurs. C'est malheureusement assez cher et très lent (1200 / 75 Bauds).*
*Aux Etats- Unis, rien de tel. Pour offrir le même type de prestations, les possesseurs d'un ordinateur peuvent se connecter à des serveurs d'un type différent, qui n'utilisent pas de standard établi et que l'on nomme les BBS (*Bulletin Board *Systems, c'est à dire messageries). Un BBS est un micro-ordinateur disposant d'un modem que d'autres micro-ordinateurs (disposant aussi de modems) peuvent appeler. Un serveur peut avoir plusieurs lignes, correspondant à autant de modems et de lignes téléphoniques. Les utilisations sont assez semblables à celles proposées sur Minitel, Minitel rose excepté.*
La plupart des BBS existant en France sont gratuits (pas besoin de payer d'abonnement), et ont pour but principal de permettre à des gens habitant loin mais ayant des centres d'intérêt communs de communiquer.
Ces BBS proposent aussi des fichiers en téléchargement.
Intérêt des BBS : cela va beaucoup plus vite (de 2400 Bauds à 14 400 Bauds !) et la connexion coûte le prix d'une communication normale.
Inconvénient : il faut disposer d'un micro-ordinateur, d'un modem et d'un logiciel de communication.
Pour se connecter à un BBS, il faut connaître son numéro de téléphone (j'en ai passé quelques-uns : p 165 du n° 105).
Sur place, il vous est généralement expliqué comment les utiliser. De toute façon, si ton but est uniquement de télécharger des fichiers, tu vas te faire éjecter des BBS gratuits. Tu peux toujours aller voir du côté de Suptel, qui est payant.

Fanzine

Intéressé par votre dossier « Créer son propre fanzine », je vous écris afin d'obtenir certaines précisions.
1) Voulant faire un mag dédié à l'Amiga, pourriez-vous m'indiquer l'adresse de Commodore France, ainsi que la liste et les adresses des éditeurs (jeux et utilitaires) développant sur cette machine ?
2) Vous conseillez comme matériel une imprimante laser ou à jet d'encre. Mais mes moyens étant limités, et voulant faire un magazine illustré en couleurs, une imprimante matricielle 24 aiguilles sera-t-elle de qualité convenable ?
3) Ma configuration de base sera-t-elle suffisante : A2000 avec 3 Mo et un DD de 52 Mo ?
4) Enfin, est-il possible de partir d'un logiciel de PAO et de récupérer des illustrations provenant de logiciels graphiques (Deluxe Paint IV) ?

Antoine

■ *1) Pour les adresses, c'est impossible. Primo, cela remplirait sans problème toute cette rubrique et sur trois ou quatre numéros.*

Gamme Atari

Possesseur depuis trois ans d'un Atari 520 STE (gonflé à 1 Mo), et désireux d'en changer pour me tourner vers des applications plus professionnelles, je me permets de vous écrire pour vous demander des éclaircissements sur la gamme Atari, qui n'est pas morte quoi qu'en disent certains.
Je dispose de quelques jeux et de quelques programmes du domaine public. Je voudrais savoir :
1) quelle est la différence entre un 520 / 1040 STE, un Mega STE, un TT et le nouveau Falcon ?
2) J'utilise actuellement une TV comme moniteur. Faudra-t-il que j'en change si je change d'ordinateur ? Sachant que j'ai des jeux, et que je veux pouvoir m'en servir aussi plus sérieusement, que me conseilles-tu ? Dois-je prendre un moniteur multisynchrone ? Si oui, lequel ?
3) Quel est le taux de compatibilité entre les jeux et les ordinateurs cités plus haut ?
4) ??? (Je ne comprends pas ta 4e question. NDR)

Patrice

PS : quand cessera cette guerre entre les machines ? Est-ce qu'on s'engueule pour des lessives ? Que chacun fasse ce qu'il veut, et ne dise pas de l'autre qu'il est nul parce qu'il ne fait pas pareil. On n'est plus à la maternelle !

■ *1) Il y a peu de différence entre les 520, les 1040 STE et le Mega STE. Les ROM sont un peu différentes (d'où une certaine incompatibilité), le clavier est meilleur sur le Mega STE, le disque dur intégré un plus évident.*
Le TT est nettement plus puissant, possède des modes graphiques supplémentaires et est peu compatible avec les STE. Impossible de te donner des précisions sur le Falcon. Comme toi, nous sommes impatients. Cela dit, il semble que la compatibilité avec les anciennes gammes soit limitée (heureusement !), et que ce soit une très bonne machine...
2) Actuellement, pour travailler sur un ST, mieux vaut un moniteur monochrome. Le TT, comme le Falcon, profitera pleinement d'un moniteur multisync, mais c'est nettement plus cher...

Secundo la liste complète des constructeurs et des éditeurs sera dans le guide qui paraît bientôt. Pour Commodore France, pourquoi ne regardes-tu pas sur Minitel ou dans l'annuaire ? Bon, allez, je te le donne :
Commodore France
10-12, rue du Saule Trapu
91882 Massy Cedex
BP 216
2) Franchement, je te déconseille le fanzine couleur. C'est vrai que cela a de la classe, mais les photocopies couleur sont chères, et il est difficilement envisageable d'imprimer 20 ou 30 exemplaires. La qualité est, de plus, nettement inférieure à celle obtenue avec une jet d'encre, surtout pour les images. Enfin, le prix d'une matricielle couleur est très supérieur à celui d'une jet d'entre noir et blanc...
3) Aucun problème, c'est même le grand luxe !
4) Je ne sais pas quel logiciel de PAO tu désires utiliser, mais a priori il sera capable de récupérer les images au format Deluxe Paint (si ce n'est pas le cas, tu peux toujours sauvegarder à un autre format).

Lecteurs

Récent lecteur de *Tilt*, et possesseur d'un AT VGA cadencé à 10 MHz depuis environ un an et demi, je vous écris (ou plutôt je tape) pour enrichir mes connaissances en vous posant quelques questions et pour vous adresser quelques remarques.
1) J'adore votre nouvelle façon de présenter les jeux dans la rubrique Hits. On peut enfin savoir quelle configuration matérielle il va falloir posséder. De plus, ce n'est plus un mais deux, voire trois, avis par jeu. On dit que plusieurs opinions valent mieux qu'une. Un jeu peut plaire à une personne et déplaire à une autre. Si le même jeu plaît à plusieurs personnes, cela signifie que l'on peut l'acheter les yeux fermés (enfin, presque !)
2) Pourquoi les lecteurs de disquettes externes sont-ils plus chers que ceux qui sont internes (une différence d'environ 1 500 F) ?
3) Un lecteur de CD-ROM fonctionnerait-il sur mon ordinateur, ou faut-il un ordinateur plus puissant type 386 ou 486 ?
4) Existe-t-il des démos fonctionnant sur PC ? Si oui, pourquoi n'en parlez-vous pas ?
5) Dans le n° 105 de *Tilt*, vous testez le jeu Wolfenstein 3D. J'aimerais avoir l'adresse complète du distributeur DP-Tools Club.
6) Dans la rubrique Forum, on parle souvent de transformer un Atari ou un Amiga en PC. Mais le contraire est-il possible ?
7) Enfin, je voudrais vous remercier pour la solution d'Indiana Jones IV, d'Eye of the Beholder I et II. A quand celle de Cadaver ? C'est un jeu beaucoup trop dur pour moi !
8) Comme tout le monde, je m'intéresse plus particulièrement aux logiciels qui vont sortir. Donc, je voulais acheter le magazine *PC Review* pour voir s'il était aussi intéressant que *Tilt*. Mais je n'ai pas encore réussi à le trouver dans les librairies. Donc, où puis-je me le procurer ? Dans la pub de votre journal, sur la couverture de PC Review, il est écrit *Tilt*. Serait-ce une autre filiale de votre journal comme *Consoles* +?
9) Je veux gonfler ma mémoire à 2 Mo. Les jeux comme Eye of the Beholder (1 et 2) et Epic accepteront-ils de se charger si je lance mon DOS normal ? J'ai 461 280 octets libres sur une mémoire de base de 640 ko en utilisant le DOS 4.01.

Anthony

■ *1) Merci. Il faut dire qu'on s'est bien cassé la tête pour trouver comment améliorer notre magazine.Il n'est pas evident de changer quand on a dix ans d'existence*
2) Le boîtier et l'alimentation entrent pour une part dans ce surcoût, le reste étant dû à l'habitude...
3) Aucun problème, les lecteurs de CD-ROM fonctionneront. En revanche, le driver te prendra encore un peu plus de place en mémoire vive...
4) On voit depuis quelques mois apparaître des démos de qualité sur PC, mais malheureusement ellesdemandent généralement des machines puissantes (386 avec Sound Blaster) et sont de ce fait moins impressionnantes que sur d'autres machines. On en a déjà récolté quelques unes, on vous les présentera bientot.
5) DP Tools Club, BP 745, 59 657 Villeneuve d'Ascq.
6) J'ai vu, il y a quelques mois, une publicité américaine pour une carte Amiga à insérer dans un PC. Le prix (environ 3 500 F) était à mon avis excessif pour présenter un réel intérêt. J'ai, depuis quelques jours, un émulateur Amiga « soft«, mais je n'ai pas encore pu l'essayer, car il nécessite de booter sur le disque A, qui est chez moi en 5" 1/4. S'il est bien, je vous en reparlerai.
7) Je pensais qu'elle était passée, mais ce n'est apparemment pas le cas. Je vais voir ce que je peux faire...
8) Il aurait dû, en théorie, être chez ton marchand de journaux. Le prochain sort dans quelques jours (ou plutôt vient de sortir !), préviens nous si tu ne le trouves pas.
9) Heu... 450 ko de libres seulement ? Le problème, c'est que si tu installes un gestionnaire de mémoire supplémentaire, tu vas te retrouver avec 400 ko. Une seule solution : jettes ton DOS 4.01 à la poubelle et installe le DOS 5, qui devrait te laisser au moins 550 ko de libre.

Course en avant

Te lisant depuis trois ans assez régulièrement (en fait je t'achète tous les mois), il fallait bien que je me décide à t'écrire. En effet, j'ai plusieurs questions à te poser.
1) Une image scanerisée, puis passée sous Deluxe Paint IIe (sur PC) et retravaillée occupe combien de place mémoire ?
2) La course en avant des constructeurs de PC, c'est pour faire mieux que le voisin ou bien est-ce vraiment utile pour les applications ?
3) Ne pensez-vous pas que, justement, cette course en avant va finir par lasser les utilisateurs ?
4) Pourquoi les éditeurs ne cherchent-ils pas à pousser les machines à leur limites (comme pour Epic sur ST), au lieu de passer tout de suite à la machine suivante, plus puissante mais plus chère ?
5) Comptant acheter un PC vers Noël, pouvez-vous me dire s'il existe beaucoup de jeux pour lesquels un 386sx 33 MHz ne suffirait pas ?

Cédric

■ 1) Cela dépend de la résolution utilisée et du type d'images. Le format utilisé par Deluxe Paint (.LBM) est compressé. La place occupée sera beaucoup plus importante s'il s'agit d'une photo numérisée. Cela va de 10 ko à 200 ko pour une image 320 x 200 en 256 couleurs.
2) A ton avis ? Le but des constructeurs est de gagner de l'argent. Il faut donc qu'ils poussent les utilisateurs à acheter des ordinateurs. Quel meilleur moyen pour y parvenir que d'augmenter la puissance des machines ? On achète un 286. Six mois après, si on veut utiliser Windows, il faut le remplacer par un 386sx. Puis par un 386DX, puis un 486 pour OS/2, Windows NT ou NextStep 486. Et ce n'est pas près de s'arrêter... Cela dit, au prix où ils les vendent maintenant (merci aux constructeurs taïwanais) ils sont obligés d'en vendre beaucoup plus pour survivre. Nous, on a plus de puissance pour moins cher. Tant mieux, non ?
3) C'est déjà le cas, mais si l'on veut utiliser les meilleurs programmes, on est obligé de suivre...
4) Bonne question. Je ne sais pas. Peut-être est-ce trop facile de faire un programme rapide sur 486. Ou peut-être désirent-ils soutenir les constructeurs, actuellement dans une situation pour beaucoup désespérée.
5) Ultima 7, Might & Magic III et IV seront juste supportables, de même que Wing Commander II et (probablement) Strike Commander. Sinon, tous les autres fonctionneront très bien.

Bidouilleurs et passionnés

Si j'ai pris la décision de vous écrire, c'est pour réagir à l'édito de JLJ dans Tilt du mois de novembre, sur ce qu'il appelle la « fin de l'age d'or ». En effet, je pense que tous ces bidouilleurs, programmeurs amateurs, et surtout les véritables passionnés n'ont pas tous disparus. Pour s'en convaincre, il suffit de constater l'activité qui règne dans le domaine public. On y trouve de très nombreux programmes de bonne qualité, faits par des amateurs. On peut les trouver aussi au coin d'une BAL, dans les serveurs, dans les mégadémos,et dans les réunions de passionnés (récemment, il y a eut une telle réunion autour des Thomsons, qui ont pourtant disparu depuis quelques temps. On a pu y voir des démos et des bidouilles étonnantes. D'ailleurs, l'article sur le C 64 montre que la « vraie » micro-informatique est encore là ! Cependant, toutes ces personnes sont en voie de disparition. La guerre entre les machines, l'uniformisation des ordinateurs (le PC !), la montée en puissance des machines sont des cause de cette disparition. L'esprit originel se meurt.
Quoi qu'il, le débat reste ouvert !

Jacques

■ Oui, le débat reste ouvert. A l'époque glorieuse du ZX 81, de l'Apple 2, du Pet Commodore, le micro-ordinateur était une nouveauté, quelque chose que l'on ne connaissait pas et qui apportait de nouvelles possibilités, une nouvelle liberté. Cette période , qui a duré un peu moins de dix ans, a vu fleurir les langages de programmation, les utilitaires plus ou moins utiles et des jeux aussi laids que géniaux. Qui se rappelle qu'Apple est apparu dans un garage ? La micro personnelle est entrée dans le monde du business, et les jeunes désireux de créer n'y ont plus vraiment leur place. Tu parle des démos, des freewares. Mais même ces domaines disparaissent, ou ne s'adressent qu'aux connaisseurs. Comment obtenir des freewares et des démos sans modem ? Comment apprendre à programmer sans s'investir dans un club plus ou moins pirate ? Tenez, les clubs Microtel. Savez-vous qu'il y en a des dizaines en France ? Ils restent dans un anonymat prudent ...Les programmeurs amateurs.sont en voie de disparition. C'est pourtant un loisir bien agréable ...

On voit, dans le monde de la micro, des « come backs » surprenants. Cette fois, après le retour du créateur du magasin Géneral Vidéo avec une autre grande surface Le Surcouf, c'est Jean-Michel Berté, le fondateur de feu *Micro News*, qui revient sur le devant de la scène. Son propos est de vous faire faire le plein de bonnes affaires avec un journal de petites annonces gratuites sur tous les matériels et les logiciels informatiques. Dans un autre ordre d'idée, saluons le fils de la revanche de *PC Tools*, c'est-à-dire la version 8 de cet éminent standard.

Mais ne vous y fiez pas, si les noms et les têtes sont connus, les produits présentés sont, incontestablement, tout neufs. Fort heureusement! David Téné

Brèves

Visual Basic de Microsoft est, comme son nom l'indique, un langage *Basic*. Prévu jusqu'à présent pour tourner sous *Windows*, la version MS/DOS vient de voir le jour. L'intérêt ? Pouvoir récupérer des programmes développés à l'aide de *Visual Basic*, version *Windows*, et les modifier sous environnement DOS. *Visual Basic* pour Dos est, de plus, compatible avec les autres *Basic* tournant sous Dos, dont le *Quick Basic*. Si son prix est légèrement supérieur à 2 000 F, des privilégiés comme les enseignants et les étudiants peuvent se le procurer pour moins de 700 francs. Les veinards !

Lors de l'un de nos reportages au CeBIT de Hanovre, le plus grand salon informatique du monde, nous avions découvert un logiciel qui permettait de convertir un programme développé en *Basic* sur *Atari ST* en langage C. La société conceptrice, Cicero, ne s'est pas arrêtée là, puisque elle a adapté son logiciel à d'autres systèmes d'exploitation comme MS/DOS, *Windows*, *NeXT* et *Macintosh*. Pour les plus paresseux, la firme propose également de convertir leurs programmes *Basic* à leur place.
Pour plus de renseignements, écrivez à : Cicero, Menzinger StraSSe 6, 8000 München 19 – Tél.: 19.49.89.1.78.52.93.

Pour la première fois à Apple Expo, on a pu découvrir un espace jeux. Eh oui, Apple retourne à ses premières amours et aux logiciels ludiques qui ont fait le succès de l'*Apple II*, sa première machine. Ainsi, on a pu trouver parmi beaucoup d'autres, l'iincontournable *Lemmings* de Psygnosis et le dernier jeu de réflexion de Kalisto (*Atreid Concepts*),*Cogito*, qui a reçu le « trophée Apple ».

Ubi Soft déménage au 28, rue Armand Carrel – 93 100 MONTREUIL. Son téléphone reste cependant inchangé : (1)48.57.65.52.

Steve Franklin de Commodore UK, la figure charismatique à la base du succès de l'*Amiga* outre-Manche, était responsable depuis trois mois du CDTV pour l'Europe. Coup de théâtre ! il vient de démissionner en raison de désaccords avec Commodore US. Du coup, les gens qui pensaient que le CDTV en Angleterre allait vraiment démarrer sont en train de déchanter.

Pour les amateurs de statistiques en tous genres, l'INSEE, par l'intermédiaire de la société française ADDE, vient d'éditer une série de disquettes comportant les données des recensements français des années 75, 82 et 90. Les informations, sous forme de fichiers ASCII, sont réparties en trois catégories : la population française (hommes, femmes, tranches d'âges...), la population active, et les ménages et les logements (nombre de personnes par foyer, type de logement...). Pour en savoir plus et prendre conaissance des tarifs, écrivez à ADDE : BP 29 – 17, rue Louise-Michel – 92301 LEVALLOIS PERRET.

VENDRE SON MICRO, C'EST FACILE !

Okaz Jeux Vidéo, un journal de petites annonces informatiques, va montrer le bout de sa page le 27 novembre 1992.
D'un format original – A5 soit 21 X 15 cm – et contenant une cinquantaine de pages, *Okaz Jeux Vidéo* est édité par Presse-Eco.
Le principe de ce canard est simple : il est vendu en kiosque pour une somme modique – 5 F – et regorge de petites annonces gratuites.
Cela permet à certains de tirer quelques sous d'un micro vieillissant dont ils pensent avoir épuiser les potentialités pour en acheter un autre plus performant ; aux autres d'acquérir à bon marché une machine somme toute performante ; à tous d'échanger des programmes originaux et des cartouches de jeux pour console.
Le directeur, Jean-Michel Berté, est loin d'être un débutant. Il a en effet fondé *Micro News*, un mensuel qui décoiffait largement derrière les oreilles avec un ton saignant et des illustrations assez suggestives. Revendu ensuite aux Publications Georges Ventillard, *Micro News* a définitivement cessé sa parution, il y a tout juste un an.
On peut cependant se poser la question quant à la durée de vie de ce nouveau confrère. En huit ans, quatre expériences du même genre ont eu le temps de naître et de... disparaître : *RS-232* en 1985 (hebdomadaire, 3 francs), *Gosub* en 1986 (hebdomadaire, prix variable : 3 francs, 4 francs et 5 francs), *Annonces Informatiques* en 1987 (bimensuel, 5 francs, annonces payantes, le directeur étant Jean-Michel Maman, actuellement journaliste à *Consoles* +) et Les *PAT* (Petites Annonces Technologiques, bimensuel, 10 francs) en 1991. Mais d'après Jean-Michel Berté, il n'y a pas lieu de s'inquiéter car une dizaine d'annonceurs, principalement des revendeurs, ont prévu de prendre une page de pub dès le premier numéro.

Agenda

THE CHRISTMAS COMPUTER SHOPPER SHOW

Le rendez-vous du shopping micro-informatique : logiciels et périphériques à prix canons, softs du domaine public les plus récents. Du 19 au 22 novembre. Lieu : Olympia à Londres.

WORLD OF COMMODORE - AMIGA '92

Cette année, l'expo allemande consacrée aux ordinateurs Commodore déménage et s'installe à Francfort.Du 26 au 29 novembre 1992.Lieu : Francfort.

THE GAMESMASTER LIVE SHOW

Un salon grand public du jeu vidéo organisé par le groupe de presse Emap Images. Du 4 au 6 décembre 1992. Lieu : NEC Center à Birmingham.

THE WINTER CONSUMER ELECTRONICS SHOW

Tout ce qui concerne l'électronique grand public se trouve au CES : jeux vidéo, mais aussi magnétoscopes, télévisions, caméscopes, auto-radios. Du 7 au 10 janvier 1993. Lieu : Las Vegas.

DU LOGICIEL TOUT FRAIS POUR VOTRE MAC

Porté par les ailes du succès de son aîné *Periodisk-PC*, voici le petit dernier *Periodisk Mac*. Comme son grand frère, il s'agit d'une disquette mensuelle en français vendue par correspondance avec notamment des utilitaires destinés à rendre plus facile l'utilisation du *Mac*. On y trouve aussi bien des logiciels de bureautique (PAO, DAO...) que des diagnostics d'auto-dépannage, des tests de configuration, des polices True Type, ou encore des jeux comme les échecs, les mots croisés, des batailles spatiale...

La partie magazine présente un sujet brûlant de l'actualité micro et une rubrique intitulée « Docteur *Mac*», qui est une véritable formation au système d'exploitation du *Mac* et qui s'adresse à tous les débutants.

Pour recevoir *Periodisk Mac*, il faut s'abonner auprès de la société Softdisk France. Cela vous coûtera dans les 300 F pour trois mois et quatre disquettes ou 800 F pour un an et 13 disquettes.

SOFTDISK FRANCE : 16 bis, quai Jean-Baptiste Clément – 94140 ALFORTVILLE. Tél. : (1)49 77 00 00.

LOGITECH SE PENCHE SUR LE MAC

Cela fait un déjà un paquet de temps que cette société suisse navigue dans les eaux du vaste monde des compatibles *PC* grâce à ses souris de différentes formes et autres périphériques ergonomiques. Voici trois produits dirigés vers les utilisateurs de *Macintosh*.

Précédemment développé pour *PC*, *Catchword Pro* est un logiciel de reconnaissance de caractères pour *Mac* qui peut être utilisé indiféremment avec n'importe quel scanner, à main ou à plat. Après traitement, le texte est sauvegardé soit en ASCII soit au format Write ou Word. D'autre part, le logiciel « comprend », en plus du français, l'anglais et l'allemand. Le prix est inférieur à 2 500 F.

L'appareil photo numérique Fotoman, présenté sur *PC* l'an passé, est maintenant utilisable sur *Mac*. Pouvant mémoriser jusqu'à 32 photos, il suffit de le connecter au port série de l'ordinateur et de télécharger les prises de vue qui apparaissent alors sous forme de « planche-contact ». Un programme, fourni avec l'appareil, permet la retouche des images. Cette retouche est également réalisable avec un logiciel en provenance d'un autre éditeur comme Photoshop d'Adobe.

la *Kidz Mouse*, déjà présentée pour *PC* dans un précédent *Tilt* Journal, a été également adaptée au *Mac*. Rappelons que cette souris a la forme d'une vraie souris : les deux boutons représentent les oreilles et le câble figure la queue. Le manuel d'utilisation et d'installation a été pensé pour les enfants de 3 à 11 ans notamment grâce à son vocabulaire simple. Si l'intention du constructeur est plutôt louable – encourager l'enfant à se servir de l'ordinateur pour d'autres applications que les jeux – le prix, en revanche de l'ordre de 500 F, est assez élevé pour une simple souris.

PC TOOLS : VERSION 8

Enfin, la version 8 de *PC Tools*, l'un des plus célèbres utilitaires pour *PC*, vient d'arriver ! Elle possède une convivialité accrue grâce à une interface utilisateur de type *Windows* ; la version intégrale du logiciel de protection du même éditeur, *Central Point Anti-Virus*, qui en reconnait plus de 1 300 ; un utilitaire d'optimisation de la mémoire, RAMBoost ; un logiciel de backup plus complet, notamment pour la sauvegarde du disque dur sur bande.

Par ailleurs, certaines fonctions intéressent directement les possesseurs de portables : simplification du fonctionnement à distance des applications DOS et exploitation des ressources distantes comme un disque dur ou une imprimante, à travers un réseau local ou par une connexion série/série ou parallèle/parallèle.

Disponible d'ores et déjà en anglais, la version française de *PC Tools 8* sera dans les échoppes dans le courant du premier trimestre 1993. Les prix du logiciel et de la mise à jour sont respectivement de 1 800 F et de 700 F TTC.

CENTRAL POINT SOFTWARE : 1, Rond Point de l'Europe – 92257 LA GARENNE-COLOMBES CEDEX – Tél. : (1)41.19.19.19. FAX : (1)41.19.19.20.

LA MICRO AU MICRO

Après les jeux vidéo qui passent à la télé – avec *Micro Kid's* sur France 3 – voici les jeux vidéo qui passent à la radio.

Depuis le 15 septembre, tous les mardis de 19h30 à 20h, RTL nous propose *Vidéo Game News*, une rubrique tenue par nos confrères de Joystick et qui fait partie de l'émission *Génération Laser*.

Radio Alpa, qui émet en modulation de fréquence sur 93.3 dans la région du Mans, propose tous les lundis, à partir de 20 heures, *RAM Burger*, le magazine radio des jeux vidéo. Au menu : critiques de jeux, dossier et infos en tous genres. Les auditeurs peuvent participer en direct en appelant au (16)43.28.32.32, sauf bien entendu pendant les redifs qui ont lieu le mercredi de 13h30 à 14h30 et le vendredi de 17h30 à 18h30.

Enfin, les auditeurs de Radio Nantes qui émet sur 100.9, toujours en FM, ont droit à *Game Over*, une émission de 15 minutes qui passe le mercredi à 16h40 (redif le vendredi à 17h40).

SUS A LA POUSSIERE !

Il y a deux mois, je vous ai présenté les protège-claviers de CompuCover. Cette société conçoit et fabrique également des housses pour écran, clavier et unité centrale. Mais plutôt que de proposer une liste de références toutes faites, on vous propose du « sur mesure ». Prenez les dimensions vous-même de votre matériel et vous aurez des housses directement découpées à la bonne taille. Quant aux couleurs et aux matières, il n'y a que l'embarras du choix : bleu, gris, noir, en nylon ou en skaï. Les prix sont bien entendu fonction de la longueur des housses commandées.

Dans le même genre d'idée pratique, on trouve au catalogue de cette compagnie des pochettes de rangement en nylon pour disquettes de forme trapézoïdale pour une position debout ou bien classiquement rectangulaire et s'ouvrant comme un livre.

CompuCover : 15, espace Centre-Village, 68490 Chalampé – Tél.: 89.26.25.01.FAX : 89.26.29.55.

FUTURE ENTERTAINMENT SHOW : GROS SUCCES

Le groupe de presse Future Publishing a organisé du 5 au 8 novembre, à Londres, le FES – Future Entertainment Show.

Le premier hall ressemblait à une traditionnelle foire informatique anglo-saxonne où matériels et logiciels étaient bradés à des prix insensés et défiant toute concurrence, et où les plus récents programmes du domaine public s'échangeaient contre quelques livres sterling. L'autre hall rassemblait les principaux éditeurs de jeux – Ocean, Microprose, Electronic Arts, Gremlin Graphics... –, chacun d'entre eux rivalisant d'imagination pour attirer le public très nombreux. On murmure que le nombre de visiteurs aurait dépassé les cent mille ! Vous trouverez le détail de cette manifestation dans le reportage que nous publierons dans le prochain numéro.

Complétez votre collection

BANCS D'ESSAI

DOSSIERS

CHALLENGES

HITS

Sensible soccer	N° 106, p. 65
Shadow Dancer	N° 87, p. 54
Shadow of the Beast II	N° 82, p. 76
Shadow Warriors	N° 81, p. 76
Sherman M4	N° 75, p. 48
Shuttle	N° 101, p. 72
Sideshow	N° 76, p. 60
Siege	N° 106, p. 74
Silent Service II	N° 82, p. 50
Sim Earth	N° 89, p. 64
Simulcra	N° 82, p. 54
Sliders	N° 84, p. 76
Son Shu Si	N° 98, p. 54
Sonic the Edgehog	N° 93, p. 68
Space Ace	N° 75, p. 54
Speedball II	N° 86, p. 42
Spindizzy Worlds	N° 87, p. 60
Starush	N° 96, p. 34
Strider	N° 83, p. 78
Striker	N° 105, p. 74
SU-25 Soviet Attack Fighter	N° 83, p. 64
Supaplex	N° 96, p. 36
Super Monaco Grand Prix	N° 82, p. 72
Super Off Road	N° 84, p. 70
Superski II	N° 102, p. 63
Super Volleybal	N° 82, p. 80
Superstar Soldier	N° 82, p. 52
Swap	N° 87, p. 62
Switchblade II	N° 92, p. 50
SWIV	N° 89, p. 59
Team Suzuki	N° 87, p. 56
Team Yankee	N° 87, p. 57
Teenage Mutant Hero Turtles	N° 98, p. 57
Terminator 2	N° 93, p. 72
Theatre of war	N° 105, p. 60
Think Cross	N° 98, p. 62
Thunder Force III	N° 81, p. 58
Thunderstrike	N° 80, p. 60
Tie Break	N° 79, p. 46
Tilt	N° 91, p. 52
Time	N° 75, p. 55
The Times	N° 107, p. 82
Tip Off	N° 99, p. 53
Toki	N° 88, p. 58
Tournament Golf	N° 89, p. 55
Tower of Babel	N° 76, p. 70
Toyota Celica	N° 86, p. 54
Trex Warrior (Amiga)	N° 98, p. 68
Trex Warrior (ST)	N° 104, p. 60
Triple Battle F1	N° 76, p. 61
Troddlers	N° 106, p. 86
Turrican	N° 79, p. 53
Turrican II	N° 88, p. 51
Tusker	N° 75, p. 58
Ultimate Ride	N° 84, p. 62
Unreal	N° 80, p. 52
Utopia	N° 95, p. 80
Vaxine	N° 87, p. 52
Venus	N° 81, p. 78
Verytex	N° 91, p. 57
Vroom	N° 94, p. 50
	N° 101, p. 60
Wardner	N° 92, p. 51
Welltris	N° 81, p. 61
Wing Commander	N° 83, p. 76
Wing Commander : Secret Missions II	N° 92, p. 52
Wing Commander II	N° 95, p. 60
Wings	N° 82, p. 68
Wizkid	N° 104, p. 56
Wolfchild	N° 99, p. 46
Wolfenstein 3D	N° 105, p. 58
Wolfpack	N° 80, p. 50
Wreckers	N° 93, p. 64
World Class Chess	N° 99, p. 58
World Class Rugby	N° 98, p. 65
Wordtris	N° 104, p. 70
WWF	N° 98, p. 64
X-Out	N° 75, p. 52
Yeager Air Combat	N° 93, p. 52
Z-Out	N° 86, p. 46
Zero Wing	N° 93, p. 53
Zool	N° 106, p. 70

SOS AVENTURE

The Adventures of Robin Hood	N° 94, p. 104
AGE	N° 96, p. 105
Alone in the dark	N° 107, p. 124
Another World	N° 96, p. 112
Armaeth 1	N° 93, p. 116
Bandit Kings of ancient China	N° 93, p. 110
Bard's Tale III	N° 86, p. 109
Bard's Tale Construction Set	N° 100, p. 147
Bargon Attack	N° 104, p. 115
Bat 2 (Amiga)	N° 105, p. 122
Bat 2 (PC)	N° 107, p. 132
Battlemaster	N° 84, p. 156
Battle Isle	N° 94, p. 102
BattleTech II : Crecent Hawk's Revenge	N° 87, p. 114
Betrayal	N° 90, p. 107
Black Crypt	N° 100, p. 143
Buck Rogers : Countdown to Doomsday	N° 87, p. 112
Centurion, Defender of Rome	N° 92, p. 104
Champion of the Raj	N° 92, p. 106
Champions of Krynn	N° 81, p. 126
Le Chevalier du labyrinthe	N° 102, p. 113
Civilization	N° 98, p. 103
Conan the Cimmerian	N° 96, p. 110
Conquest of Camelot	N° 79, p. 102
Conquest of the Longbow	N° 98, p. 113
Countdown	N° 89, p. 104
Croisière pour un cadavre	N° 93, p. 117
Crystals of Arborea	N° 88, p. 111
Damocles	N° 81, p. 128
The dark heart of Uukrul	N° 91, p. 106
The dark queen of Krynn	N° 105, p. 118
Darklands	N° 105, p. 124
Dark Seed	N° 102, p. 116
Death Knights of Krynn	N° 91, p. 108
Dragonflight	N° 83, p. 152
Dragons Breath	N° 76, p. 110
Dragons of Flame	N° 75, p. 100
Drakkhen	N° 75, p. 96
Dungeon Master (PC)	N° 106, p. 134
Eco Quest	N° 102, p. 120
Elvira	N° 88, p. 104
Elvira II	N° 99, p. 106
Eternam	N° 103, p. 110
Explora III	N° 86, p. 107
Eye of the Beholder	N° 90, p. 104
Eye of the Beholder II	N° 99, p. 101
Fascination	N° 96, p. 118
Fate-Gates of dawn	N° 95, p. 127
The Final Battle	N° 83, p. 148
Final Command	N° 76, p. 107
Frederick Pohl's gateway	N° 105, p. 116
Hard Nova	N° 88, p. 107
Heart of China	N° 93, p. 106
Heimdall	N° 96, p. 107
Hero Quest	N° 92, p. 107
Hero Quest	N° 100, p. 149
Hook	N° 104, p. 112
Hunter	N° 93, p. 114
Iceman	N° 79, p. 130
The Immortal	N° 82, p. 132
Ishar	N° 103, p. 120
KGB	N° 106, p. 138
King Quest V	N° 88, p. 108
Kyrandia	N° 106, p. 128
Laura Bow 2, The dagger of Amon Ra	N° 105, p. 112
Leather goddesses of Phobos 2	N° 106, p. 136
Legend (PC)	N° 102, p. 118
Legend (Amiga)	N° 104, p. 120
The legend of darkmoon, Eye of the beholder 2	N° 104, p. 118
Legend of Faerghail	N° 80, p. 110
Leisure Suit Larry 5	N° 95, p. 125
The Lord of the Rings Vol.1	N° 88, p. 110
The Lord of the Rings Vol.2, The two towers	N° 105, p. 120
The Lost files of Sherlock Holmes	N° 106, p. 131
Lure of the temptress	N° 102, p. 110
Les Manley in : lost in L.A.	N° 101, p. 130
Martian Memorandum	N° 96, p. 116
Maupiti Island	N° 101, p. 126
Megalo Mania	N° 93, p. 108
Megatraveller I	N° 83, p. 150
Megatraveller II : Quest for the Ancients	N° 98, p. 109
Mercenary III : The Dion Crisis	N° 100, p. 146
Might and Magic III (PC)	N° 95, p. 123
Might and Magic III (Amiga)	N° 103, p.122
Might and Magic Clouds of Xeen	N° 107, p. 128
Mokowe	N° 88, p. 112
Monkey Island 2	N° 99, p. 104
Moonstone	N° 94, p. 106
Murders in Space	N° 84, p. 152
Nobunaga's Ambitions II	N° 93, p. 113
Obitus	N° 89, p. 108
Operation Stealth	N° 80, p. 113
Phantasy Star II	N° 84, p. 154
Phantasy Star III	N° 95, p. 122
Planet's edge	N° 103, p. 118
Police Quest III	N° 98, p. 104
Pools of Darkness (PC)	N° 95, p. 121
Pools of Darkness (Amiga)	N° 103, p.114
Quest for Glory II	N° 86, p. 106
Rex Nebular and the gender bender	N° 107, p. 122
Rings of Medusa	N° 80, p. 112
Rise of the Dragon	N° 89, p. 106
Saga	N° 88, p. 112
Savage Empire	N° 87, p. 115
Sdaw	N° 88, p. 112
Search for the King	N° 82, p. 134
The Secret of Monkey Island	N° 82, p. 136
Shadowlands	N° 101, p. 128
Shadow Sorcerer	N° 95, p. 126
Sherlock Holmes	N° 104, p. 122
Sim Ant	N° 98, p. 111
The Simpsons : Bart VS the Space Mutants	N° 94, p. 100
Space 1889	N° 98, p. 108
Space Quest IV	N° 90, p. 106
Starflight	N° 76, p. 109
Star Trek	N° 101, p. 122
Storm Master	N° 99, p. 103
Super Hydlide	N° 83, p. 146
Suspicious Cargo	N° 96, p. 106
Sword of Vermilion	N° 88, p. 106
Tangled Tales	N° 76, p. 108
The Third Courier	N° 80, p. 115
Treasure of the savage frontier	N° 103, p. 116
Ultima VII	N° 100, p. 140
Ultima 7 the Forge of virtue	N° 107, p. 134
Ultima Underworld	N° 100, p. 137
Ween the Prophecy	N° 107, p. 130
Willy Beamish	N° 98, p. 106
Willy Beamish (MAC)	N° 106, p. 140
Wizardry VI : Bane of the Cosmic Forge	N° 91, p. 104
Wonderland	N° 86, p. 104
World of Adventure II : Martian Dreams	N° 93, p. 111
Xenomorph	N° 79, p. 100
Ys	N° 82, p. 138

HORS SERIES

Guide 1991	N° 85H
Guide 1992	N° 97H
Micro jeux : 160 pages de listings	N° 1
PC Review	N° 3
PC Review	N° 4

SOLUTIONS

Addams Family	N° 107, p. 142
Another World	N° 105, p. 131
Bargon Attack	N° 107, p. 140
Bat 2	N° 105, p. 140
Chaos strikes back	N° 99, p. 108
Conquests of the Longbow	N° 101, p. 153
Croisière pour un cadavre	N° 102, p. 133
Elvira, Mistress of the Dark	N° 92, p. 112
Eternam	N° 106, p. 142
Eye of the Beholder	N° 93, p. 124
Eye of the Beholder 2	N° 103, p. 124
Fétiche maya	N° 76, p. 116
Gobliiins	N° 103, p. 134
Heart of China	N° 105, p. 142
Indiana Jones et la dernière croisade	N° 102, p. 124
Indiana Jones (Indy 4), The fate of Atlantis	N° 105, p. 126
King's Quest V	N° 101, p. 138
Leisure suit Larry III	N° 89, p. 112
Lemmings (codes)	N° 91, p. 113
Loom	N° 90, p. 113
Lord of the rings	N° 104, p. 124
Lure of the Temptress	N° 107, p. 136
Maniac Mansion	N° 95, p. 132
Maupiti Island	N° 100, p. 155
Monkey Island 2	N° 101, p. 134
Operation Stealth : Secret Defense	N° 87, p. 120
Out of the Blues Brothers	N° 100, p. 152
Police Quest II	N° 95, p. 133
Police Quest III	N° 100, p. 160
Populous	N° 79, p. 110 et 80, p. 120
Prince of Persia	N° 95, p. 130
Robocop 3	N° 107, p.145
Secret of the Monkey Island	N° 94, p. 110
Shadow of the Beast	N° 75, p. 106
Space Quest III	N° 90, p. 110
Ultima V	N° 98, p. 116
Ultima VI	N° 88, p. 114
Ultima VII	N° 105, p. 128
Ultima Underworld (en attendant la solution)	N° 105, p. 138

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE *TILT*

A retourner à *Tilt* Service abonnement
BP 53, 77932 Perthes Cedex

Vous pouvez également vous procurer ces numéros à *Tilt* à l'accueil : 9-11-13, rue du Colonel-Pierre-Avia, 75015 Paris

Attention, les premiers numéros jusqu'au 74, et les numéros 77 et 78 sont épuisés.

Je désire recevoir les numéros suivants :

____

____

Nombre de numéros ☐

Somme totale ☐

Je vous adresse la somme de 28 F pour chaque numéro par :

chèque ☐ **mandat** ☐ **à l'ordre de *Tilt*.**

NOM : ______________________

Prénom : ______________________

Adresse : ______________________

____

Code postal : ______________________

Ville : ______________________

Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné : ☐☐☐☐☐☐☐☐ (une lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine.

Délai d'expédition : 6 semaines.

VENTES

AMIGA

Vds A 500, 2 méga, 2e lecteur, imprimante citizen 120D, moniteur 10845, 2 joystieks, 250 disuqettes, px : 4 000 F. **Romain ARNOUX, 82, rue de Verdun, 94500 Champigny.**

Vds jx amiga (Immortal, Great Courts 2, Battlestorm, Golden Axe, Albertville 92...) de 80 à 150 F. **Alain KOLLER, Chemin de Chaussée, 07430 Vernosc-les-Annonay.**

Vds, éch. jx Amiga. **Tony DEGRELLE, 6, rue Gogand, 59212 Wignehies. Tél. : 27.57.32.64 (W.E).**

A500 V1 3 + 3 + Ext. 1 Mo (2,5 Mo maxi) + Cart. Nordic-Power + souris + tapis Golden, Image + joy + péritel + 100 disks, px : 3 000 F. **Thami FOUKAR, 3/228, rue Paul Chevreux, 57050 Metz. Tél. : 87.31.02.79.**

Vds 500 souris + joys + jx sans mon. + avec ext, px : 2 000 F. **Ronan LE BOURHIS, 21, square de la Sarthe, 78310 Maurepas. Tél. : (16-1) 30.50.14.99.**

Vds A 500 + ext. 1 Méga + mon. coul. + joy + souris + accessoires + nbx jx, px : 4 500 F. **Emmanuel DESSENDIER, 202, av. Jean Jaurès, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.40.83.92.**

Vds jx orig. pour Amiga (1 Mo) : Black Crypt : 125 F, Eye of Beholder 2 : 175 F, Monkey Island 1 : 90 F, le tout : 350 F. **Philippe TAQUET, 34, rue Bouvier, 59730 Solesmes. Tél. : 27.79.25.24 (ap. 19 h).**

Vds A 500 + mon. stéréo 1084 S + 60 jx + disks vierges + 3 joys + souris + bte rgt, px à déb. **Isyan OKTAN, Siotac Deiriberac, 24600 Riberac. Tél. : 53.91.85.70.**

Vds A 500 + écran coul. + ext. 512 K + nbx jx + 1 joys, px : 3 000 F. **Stéphane LESCHER, 5, rue de Luxembourg, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 39.73.84.23.**

Vds Amiga 600 HD + 1083 S + lect. ext. + 2 Mo, px : 4 900 F. Scala 500 et Broadcast Tittler 2 : 800 F pce, VF. **Jean-Noël CLAIR, BP 304, 13263 Marseille, cedex 07. Tél. : 91.64.66.72.**

Stop affaire!!! Vds A500 + mon. coul. + Ext 1 Mo + impr. + joy + jx, tbe, val. 9 000 F; px : 6 000 F. **Sébastien RABAN, 28, rue des Bleuets, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.05.71.40.**

Vds A500, 1 meg., Drive ext. plein de jx (Vroom, Lure, etc...) + util., px : 2 000 F. **Tristan HENRY-GREARD, 7, rue Eugène Manuel, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.04.16.52 (ap. 19 h 30).**

Vds Amiga + mon. coul. + ext 512 Ko + joys + souris + jx Epic, px : 3 900 F. **Salim BEN-NAOUM, 13, rue des Frères Chassons, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.90.16.27.**

Vds nbx jx Amiga très bas prix, tout pays. **Laurent TAULET, rue de Flenu 24, 7390 Quaregnon (Belgique).**

Vds mon. coul. 1084 S pour Amiga, tbe : 1 000 F. **Gilles BUI, 19, rue Saint Exupéry, 93360 Neuilly-Plaisance. Tél. : (16-1) 43.09.82.96.**

Vds A500 + ext. 512 Ko + souris + nbx Softs, tbe, px : 2 200 F. Vds C64 Pal + lect. disq + nbx jx : 600 F. **Christian BLONDELLE, 26, rue Roger Martin, 95870 Bezons.**

A500 et Atari 1040 STF. Vds jx et util. pt px. Env. disk pour liste. **Fabrice CAMPAGNA, 84 Trs des Ecoles St Menet, 13011 Marseille.**

Vds jx Amiga à prix dément!!! **Rafaël. BP 203, 4000 Liège 1 Belgique.**

Vds Amiga 2 000 sans écran + carte PC log. de musique avec interface + jx + man., px : 3 200 F. **José ANDREU, 66, rue Alphonse Daudet, 34130 Lansargues. Tél. : 67.86.77.19.**

Vds A500 ext. 512 Ko + horloge + lect. ext + A 1084 S + Hard copieur + 320 disks + 20 orig. + 2 joy + souris, tbe, px : 6 500 F. **Nicolas BOCUQERY, 11, rue du Plémont, 60200 Compiègne. Tél. : 44.20.09.65.**

Vds Genlock vidéo Secam GST Pro pour Amiga, vds log. **Philippe LARIVEN, BP 8, 91520 Egly.**

Vds sur Amiga cours assembleur phoenix DF à 50 % : 75 F l'un 600 F les 10 n° 1 à 12. **Bruno BAZOT, 5, carrefour du Beurre, 49140 Jarzé. Tél. : 41.95.47.32.**

A500 + mon. coul. + ext. 512 K + lect. ext. + org (Eobi, II DMI, II...) + Joys, px : 3 500 F. **Jean-Marc CAUZAC, 29, rue Miollis, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 47.34.64.28.**

Vds A500 + 512 K + mon. + lect. + disks + 3 btes rgt + joys + livres (bible Amiga...), px : 5 500 F. **Laurent BRETONNIERE, 78, bis A. Av. Albert 1er, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.51.61.90.**

A 2 000 + souris IR + 2 joys + cordons + nbx prog. + imp Panasonic 24 aig., px : 5 500 F. **Christophe BARALOTTO, 7, rue Melchion, 13005 Marseille. Tél. : 91.92.45.46.**

Vds A 2000 + écran 1084 S + lect. 3 1/2 + org + 3 joys + 50 disk vierges + bte + revues + doc, px : 7 500 F. **Jocelyn CHAMOREAU, 320, rue des Robines, 91690 Guillerval. Tél. : (16-1) 64.95.65.87.**

Vds A 500! : Moni. coul. Stéréo + ext. 512 Ko + man. + souris + docs + 10 disks + revues + câbles, px : 3 800 F. **Ludovic, Lille. Tél. : 20.79.05.98.**

Vds log. sur Amiga. **HUGUES. Tél. : (16-1) 30.35.34.38.**

DD Protar pour Amiga 52 Mb + 2 Mb Ram + alim + jx + prog. + applications + log. dessins + ..., px : 4 000 F. **Dimitrios VEZIROGLOU, 132, avenue Foch, 94100 Saint-Maur. Tél. : (16-1) 45.11.24.07.**

Vds A 500 + 512 Ko + 2 joys + souris + jx, px : 3 200 F. **Frédéric BOTTIER, 4, rue du Docteur Lecene, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.50.50.**

Vds A 500 + Péritel + joy + souris + nbx jx orig. + ext. mém., px : 2 800 F. **Cédric ORSONNEAU, 9, allée du Cerf-Volant, 95130 Franconville. Tél. : (16-1) 34.14.06.58.**

Vds 150 F ou éch. ext. A501 ctre équivalent (souris, Joys, jx etc...). **Claude DELUCA, 4, villa de l'Ermitage, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.58.76.66.**

Vds A 500 étendu à 1 méga + mon. coul. + acces. + jx, px : 4 700 F. **Emmanuel DESSENDIER, 202, av. Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.40.83.92 (19 h).**

Amiga 2500 + mon. 1084 S + carte PC + carte 68030 + HD52 Mo GVP + scanner + 2 lect 3 1/2 + 5/4. **Emmanuel GULLY, 193, rue des 3e et 7e RTA, 88290 Saucxures/Moselotte. Tél. : 29.24.61.38.**

Vds ou éch. jx Amiga : F19 & Perfect general ; rech. jx simulation de vol. **Frédéric TEXIER, 6, rue des Ecotais, 35200 Rennes. Tél. : 99.51.56.15.**

Vds ou éch. jx orig. sur 1 500 de 50 F à 150 F pce. Cher. contact sur A 500 à lyon et région. **Albert LY, 19, rue du 14 Juillet, CH 219, 69100 Villeurbanne.**

Vds A 500 + ext (1990) + prise péritel + 500 disquettes, px : 5 500 F. **Ludovic AIRAUD, 11, av. Cap Siry, 78170 La Celle Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 39.69.72.85.**

Vds ou éch. orig. captive sur Amiga, cher. simulation économique. **Claude PERRET, C/ OM Djavidi, 52, rue Cheret, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 42.07.33.73.**

Vds A 500 + ext. + 2 man. + 100 jx, px : 2 500 F. **Walter DAVID, 8, rue des Mésanges, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.90.10.11.**

Vds A 500 1 Mo + 10845 coul. + MIDI + DI91 + doc + nbx L091, px : 4 000 F. **Jérôme LANDY, Hôtel du Parc, 42520 MACLAS. Tél. : 74.87.38.06.**

Vds A 600 + 10835 S + joy + souris + bte de rgt + jx + démos + util. **Maxence DES CLOSETS, 268, bd Raspail, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.35.01.34.**

Vds A 500 + 1 Mo + mon. + joys + jx + 3 btes rgt + 1 lect + 3 livres, tbe, px : 5 500 F. **Laurent BRETONNIERE, 78, bis Esc. A, Av. Albert 1er, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.51.61.90.**

Vds A 2000 complet + d. Dur + ram exp. card 2058 + Scanner + log PAO DAO + jx + souris, val. : 20 000 F, px : 10 000 F. **Emmanuel DUBREUIL, 1, av. Rte SCHUMAN, 88000 Epinal. Tél. : 29.34.71.85.**

Vds A 500 + ext. + 2 joys + mon. coul. + nbx jx orig, px : 4 500 F. **Nicolas TENDIL, 14, rue du Ranelagh, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.20.00.67.**

A500. Vds nbx jx orig, btes + not. etc..., px : 100 F pce. Demandez liste. **Christian LECRU, 14, place Francheville, 24000 Perigueux. Tél. : 53.08.79.63.**

Vds A500 + ext 512 Ko + mon. coul. + lect. ext. 3 1/2 + joy + nbx jx et revues, px : 4 500 F. **Laurent GILLET, 12, rue Chapu, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 46.47.51.01.**

Amiga 2 000, 3 Mo Ram + DD 20 Mo + souris + log. graphique + Manuel très peu servi, px : 4 700 F. **Jean-Manuel SANCHEZ. Tél. : (16-1) 43.33.22.05.**

Stop!!! vds ou éch. démos sur amiga (bas prix), env. 1 tbre pour liste. **Jérôme ORSSAUD, Mas-Lavayre du Bosc, 34700 Lodeve. Tél. : 67.44.16.58 (20 h).**

Vds A 500 plus + Rom 1.3 + écran philips coul. + souris + 100 disks + joys + tapis souris, px : 5 000 F. **Joachim POULAINS, 3, rue Georges Jehenne, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.70.46.41.**

Vds A 600 + mon. 1085 S coul. + nbx jx, px : 5 000 F. **David THIBAUT, 13, bd Pablo Picasso, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 42.07.03.34 (ap. 19 h).**

Vds A 500 1 MD + lect. ext. + impr. Citizen 12 DD + souris + joys + disks + câbles + revues, px : 4 000 F. **Ludovic WISSEN, 21, allée du Petit Cornouiller, 95280 Jouy-le-Moutier. Tél. : (16-1) 34.43.69.66.**

Vds jx A 500 bas prix. Env. tbre pour liste. **Patrick HOFFMANN, 8, bis Passage Barrault, 75013 Paris.**

Vds jx Amiga : Ween Last Ninja 2, Dragon Breed Hook Guy Spy Unreal, Epic, DOsodan, Fin Fight Torvak. **Guillaume ROBERT, 75, square Ronsard, 77350 Lemée-sur-Seine. Tél. : (16-1) 60.68.45.48.**

Vds jx sur A 500 (Jaguar, Première, Striker...). Envoy. disk ou tbre à 4 Frs. **Yann LE ROUX, 8, rue Kermenoo, 29600 Plourin-les-Morlaix.**

Vds A 500 + mon. 1084 + nbx jx + 1 joy, px : 3 500 F. **Sandra LE BRIS, Le prélude, bât B, 673 av. Louis Ravas, 34080 Montpellier. Tél. : 67.52.25.23 (ap. 18 h).**

Vds pour Amiga prise Midi trilogic : 200 F pour Amiga 2000 Carte Action Replay MK2, px : 300 F. **Olivier GIOVANELLI, 17, bd Lamartine, 13600 La Ciotat. Tél. : 42.08.17.91.**

Vds A 500 + mon. coul. + ext. mem. + 3 joys + 2 souris + lect. ext. + impr. coul. + jx, px : 4 500 F. **Olivier VIGNES, 79, bd Suchet, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.25.31.64.**

Vds jx Amiga à prix hyper cool. **Emmanuel PREIN, 4, rue de Verdun, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 60.20.95.69.**

Vds jx org A 500 : 120 F. Liste ctre tbre. Cher. lect. ext. 300 à 350 F. **Guillaume PETTE, 1, rue Gambetta, 59273 Fretin.**

Vds A 500 + mon. coul. 1084 S + 2 joys + 120 disquettes + ext. 1 M, px : 4 500 F. **Nicolas TENDIL, 14, rue du Ranelagh, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.20.00.67.**

Vds C64 + Drive 1540 + Dataset + Power Cartridge + nbx jx, px : 1 000 F + port. **Antoine ZANELLA, 4, impasse des Eglantiers, 57250 Moyeuvre Grande. Tél. : 87.58.54.85.**

Vds pour Amiga : Bible Tome 1 (150 F), livre du GFA avec disk (100 F), état neuf. **Michel SEGUI, 17, rue Pierre Puget, 13109 Simiane-Collongue.**

Vds pr Amiga 14 orig., px : 420 F (Falcon : G5, Red-October : 50, Lost-Patrol : 45, Sword of Sodan : 40, Ppaint 2 : 60...). **Jean-Stéphane, 6, allée du Haut-Pessard, 77240 Seine-Port. Tél. : (16-1) 64.41.72.84.**

Vds A 500 + jx + 4 joys + mon. VGA coul. + souris + tapis + 200 jx, px : 4 500 F à déb. **Arnaud SULTAN, 2, villa Manella, av. du Maréchal Leclerc, 06270 Villeneuve Loubet. Tél. : 93.73.32.81.**

Vds A 500 plus + 56 jx (158 disquettes), bon état : 3 000 F. **Wilfried LE CHERBONNIER, 11, rue de Turenne, 95560 Oult. Tél. : (16-1) 34.69.88.54.**

Vds A 500 coul. + ext. + lect ext. + impr. + nbx jx + bte + support mon, px : 6 500 F. **Bruno CATTELIN, 9, rue du Terpat, 27100 Val-de-Reuil. Tél. : 32.59.05.22.**

Vds A 2000 ss gar. 2 drives 3 1/2 internes + péritel + souris + joys, px : 5 000 F. **Nicolas ROUGIER, 22, rue Boris Vilde, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : (16-1) 47.02.21.59.**

Vds jx Amiga : F1, grand prix, Another, World, Vroom + Data (ss bte), Lotus 2 (ss bte), 500 F le tout. **Laurent NONNENMACHER, 58 B, rue d'Adelshoffen, 67300 Schiltigheim. Tél. : 88.62.27.66.**

Vds A 500 + écran 1083 S + ext. 512 Ko + imp. LC 10 Star + Disks + joy navig + house, tbe, px : 5 000 F. **Dominique DUTRONC, 1, rue E. Hemingway, 78370 Plaisir. Tél. : (16-1) 30.54.05.10.**

Vds A 500 + ext. 512 Ko + monit. 1084 + souris + joy + jx + bte de rgt + revues + meuble de rgt, px : 4 500 F. **Marc CANTALOUBE, 9, rue Fontaine de Jouvence, 95460 Ezanville. Tél. : (16-1) 39.91.24.77.**

Vds jx orig. pour PC/Amiga et extension A 501 pour A 500. **Christophe CUCCO, 61, rue Riquet, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.34.45.48.**

Vds A 500 1 Mo + 1084 S + joy + jx util., Démos, tbe, px : 3 200 F. **Jean-Charles PERRIN, 48, rue du Chevalier de la Barre, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.40.99.59.**

Vds souris Track-ball infrarouge pour Amiga, px : 700 F, vds jx orig. pour Atari. **Frédéric CLAIRE-EUGENIE, 58, rue du Sergent Bobillot, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.51.57.02.**

Vds A 500 + mon. coul. 1084 S + 1 200 disks + livres + joys + bts rgt, px : 9 000 F à déb. **Johann FAILLARD, 27, rue des Noyers, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.39.36.06.**

Vds jx Amiga orig., vds ou éch. super Grafx tbe + 5 jx ctre Néogéo ou jx SFC SNES. **Philippe SALLE, 1, ter rue Volta, 59130 Lambersart. Tél. : 20.09.90.26.**

Vds orig. pour Amiga : Dune, General, Battle Isle, Captive, Isof, Lotus, Chaos Stricke Back, Onslaugh, px : 100 F. **Jean-Luc LEON-DUFOUR, 30, rue de Tunis, 31200 Toulouse. Tél. : 61.13.14.99.**

Vds A 500 Plus, Versions 2.0 et 1.3 tbe, (6 mois) + mon. coul. + jx, px : 3 200 F. **Stéphane RAMEAU, 26, rue de la Marne, 78800 Houilles. Tél. : (16-1) 39.68.98.72.**

Vds A 500 + mon. coul. + drive ext + Joy + ext. mem. 1 Mo + nbx jx (orig) + disq vierge + console et coll. compl. tilt, px : 6 900 F. **Frédéric DAVIOT, 29, route de Morsang, 91250 Saintry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 60.75.58.04.**

Vds A 500 + lect. ext. + 2 joys + nbx jx + bte rgt, px : 2 500 F. **Christophe AVON, 3, place Martin Luther King, 78280 Guyancourt. Tél. : (16-1) 30.57.37.74.**

Vds A 500 + ext 512 Ko + mont. coul. 1084 S + 260 D7 + Tapis souris + rallonge souris, px : 4 200 F. **Stéphane AFCHAIN, 24, rue Jules-Ferry, 91430 Igny. Tél. : (16-1) 69.41.35.67.**

Vds A 500, ss gar., ext. A 501, 3 joys, péritel, 100 disks, tbe prix : 3 000 F. **Antoine BRUNETTI, 179, rue du Mesnil, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.99.07.10.**

Vds A 500 1 Mo + Lect Ext. + câble Minitel + joy + jx + util. + livres (bible...) + autres : 2 900 F. **Christophe SCHOLLHAMMER, 28, rue des Salines, 56000 Vannes. Tél. : 97.63.60.73.**

Vds A 500 1 Mo coul. + joys + souris péritel bon état, disk, bte, px : 5 000 F. **Nabil BEN HADJ M'BAREK, 25, allée Ludovic Trarieux, 33150 Cenon. Tél. : 56.40.21.82.**

Vds A 2000 + DD 45 Mo (Neuf) + lect. Ext 3" + mon. 1083S + 200 jx, px : 600 F. **Cyrille MAILHE, Cardies Del Moulin, 31800 Savarthes. Tél. : 61.95.09.15.**

Vds A 500 1 Mo + souris + joys + log dessin + bureautique + livres + jx — ss gar., px : 2 800 F à déb. **Béatrice RAIMBAULT, 15, bis rue Jules Romain, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.01.10.72.**

Vds A 500 + Ext. 512 K + lect. ext. + Impr. Star LC 10 + digitaliseur son + logi., px : 5 000 F. **Christophe CHAMFORT, Impasse de Pierre-Sèche, 18120 Lury-sur-Arnon Mereau. Tél. : 48.71.79.48.**

Vds A 500 1 Mo + mon. coul. + 2 joys + RBI Baseball 2 + Sim city + Rail road Tyloo..., Microprose GP + 80 dises, jx, px : 5 000 F. **Frédéric MONOT, 3, chemin des Brûlis, 77515 St-Augustin. Tél. : (16-1) 64.03.40.99.**

Vds Org. Amiga Kick Off 2 + 4 Data, 300 F. Manchester Europe — Monaco GP-Combo Racer-Italy 90 : 100 F etc... **Pascal VITART, Groupe Lorilleux, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.76.00.17.**

Vds A 500 + Mon. coul. + ext. mém. 512 Ko + 2 joys + souris + nbx jx, px : 5 000 F. **YOUSFI TARIK, 47, rue Félix Faure, 95880 Enghien-les-Bains. Tél. : (16-1) 34.12.20.80.**

Vds A 500 + DDA590 + Mon. 1084 S + Ext. 512 Ko + Joys + souris + Jx et utils, tbe, px : 6 000 F ferme. **Erik VARICHON, 16, rue de la République, 78920 Ecquevilly. Tél. : (16-1) 34.75.92.97.**



La Meilleure Sélection de Logiciels du Domaine Public

Une mine d'or pour votre micro Atari ST, Amiga, Compatibles PC et Macintosh

Ces logiciels sont également disponibles sur : 3615 IFA et 3615 GRATICIEL

EXTRAIT DU CATALOGUE ATARI COMPTANT PLUS DE 600 DISQUETTES

DISQUETTE ST 021
LOGITHEQUE : le meilleur utilitaire connu pour gérer votre liste de disquettes.

DISQUETTE ST 024
MASTER BREAK et BALLZONE : une compilation de deux très bons casse briques.

DISQUETTE ST 119
COMPTABILITÉ DOMESTIQUE : une excellente comptabilité qui conviendra aussi bien à votre budget personnel qu'à un petit commerce.

DISQUETTE ST 143
PENGUY : un très bon jeu d'arcade... Si vous y goutez, vous êtes cuit.

DISQUETTE ST 285
SOKO ST : un excellent jeu de réflexion. De quoi passer de longues soirées.

DISUQUETTE ST 318
OPUS : un très bon tableur en version Française.

DISQUETTE ST 322
LA VIE DU LAC ; éducatif sur la vie des lacs et des rivières, réalisé à l'initiative de EDF, entièrement en Français et très interessant.

DISQUETTE ST339
INTRO CONCEPT : un excellent logiciel qui vous permettra de réaliser en quelques minutes vos propres intros et démos (Images + sprites + musique + scrolling). Et en plus c'est un logiciel Français.

DISQUETTE ST 422
ASTROLOGIE CHINOISE : un très bon logiciel pour faire votre thème astral selon les lois de l'astrologie chinoise. Ce logiciel est entièrement en Français et simple d'utilisation, ce qui le rend accessible à tous.

DISQUETTE ST 423
CONJUGUE : utilitaire qui vous aidera à conjuguer la plupart des verbes de la langue Française. Un très bon logiciel éducatif.

DISQUETTE ST 425
SYBTHETICS ARTS v2.02 : un superbe logiciel de dessin, qui devait être commercialisé... Compatible Néochrome et en Français.

DISQUETTE ST 442
MAD BALL : casse briques offrant de multiples options, fourni avec son éditeur de tableaux. En Français.

DISQUETTE ST 544
L.C.K (loader construction kit) : vous permettra de créer, sans aucunes connaissances en programmation, vos propres démos et intros. Un excellent logiciel entièrement en Français.

EXTRAIT DU CATALOGUE AMIGA COMPTANT PLUS DE 1500 DISQUETTES

DISQUETTE AM 439
LA BONNE PAYE : adaptation du jeu de société du même nom. Vous devez gérer votre budget mieux que vos adversaires. A la fin du temps imparti, celui qui possède le plus d'argent a gagner la partie. Logiciel entièrement en Français.

DISQUETTE AM 443
WORD COMPIL : cette disquette ne contient pas moins de trois éditeurs de texte, et pas des moindre puisqu'il s'agit de Text Plus V2.2E, TextED v2.9, et Dme V1.35. Un bon ensemble de programmes pour ceux qui écrivent beaucoup.

DISQUETTE AM 445
AMIGA SOURCE EDITEUR v1.0 : un excellent éditeur de texte qui vous permettra de rédiger documents ou sources avec un maximum de 6000 lignes. Ce logiciel est entièrement en Français et offre les options principales des bons traitement de texte.

DISQUETTE AM 455
DR MARIO : un nouveau clône de Tétris absolument génial.

DISQUETTE AM 458
SPERRGEBIET v2.512 : un excellent jeu de plateau avec son éditeur de tableaux. Graphismes très soignés.

DISQUETTE AM 464
DONKEY KONG : une très bonne adaptation de ce classique jeu de café qu'on ne présente plus.

DISQUETTE AM 471
MOVEM : un bon jeu de réfléxion inspiré du célèbre Sokoban sur PC. Vous devez pousser des objets sur les emplacements qui leur sont réservés.

DISQUETTE AM 472
COLORIS : un clône de Columns. Vous devez empiler des cubes et constituer des lignes de couleur. Un excellent jeu de réflexion.

DISQUETTE AM 475
BLOCK BUSTER II : voilà un superbe casse briques, mais très rapide.

DISQUETTE AM 476
INTACT : superbe shoot them up en scrolling vertical, aux graphismes très agréables. Un must.

DISQUETTE AM 479
MICROBES : un très bon jeu d'arcade.

DISQUETTE AM 481
AMIGA DREAMS 2 : une compilation des meilleurs utilitaires de copie de disquettes.

DISQUETTE AM 482
AMIGA DREAMS 3 : compilation des meilleurs utilitaires de gestion de disques et fichiers.

EXTRAIT DU CATALOGUE PC COMPTANT PLUS DE 600 DISQUETTES

DISQUETTE PC 503
GALACTIX : ce très beau jeu de tir vous en met plein la vue et plein les oreilles (si vous possèdez une carte Adlib). Nécessite un disk dur et une carte VGA.

DISQUETTE PC 427
ANGLAIS v3 : un des meilleur logiciels éducatifs en Shareware. d'un concept très original, un prof très ironique vous guidera au cours de vos tests. Avec un tel prof, vous allez faire de fabuleux progrès en Anglais... de toute façon vous n'aurez pas le choix... Superbe. Version libre essai. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 505
ESPAGNOL v3.20 : la même chose que la disquette ci-dessus mais pour apprendre l'espagnol.

DISQUETTE PC 506
REP92 : un excellent répertoire simple à utiliser. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 507
LOGICIEL : un excellent logiciel pour faire l'inventaire de tout vos logiciels. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 508
AGENDA : gestion de vos rendez-vous et carnet d'adresses. Une très bonne réalisation. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 519
EQUALITY : un excellent jeu de réflexion dans lequel vous devrez reproduire des figures et éviter le déséquilibre d'une balance. Les graphismes sont agréables et en VGA. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 509
GESBOOK : logiciel de gestion de bibliothèque capable de gérer les livres qui sont sortis en prêts. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 510
VIDEO : l'indispensable pour bien gérer votre logithèque ou mieux, votre commerce de location de cassettes vidéo. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 511
CAVE : voilà le logiciel idéal pour gérer convenablement votre cave. En Français.

DISQUETTE PC 512
MEDIA : une base de données qui vous permettra de gérer tous vos documents quels qu'ils soient. Entièrement en Français.

DISQUETTES PC 569 à PC 598
MODULES COLLECTION : 30 disquettes de musiques pour les possesseurs de cartes sonores Sound Blaster, Sound Master et autres compatibles Adlib. Disquettes disponibles à l'unité.

EXTRAIT DU CATALOGUE MATERIEL ET CONSOMMABLES

Souris Atari ST	210 F
Souris Amiga	210 F
Souris Compatible PC	217 F
Tapis de souris	40 F
Trackball Atari ST	355 F
Trackball Amiga	355 F
Trackball Compatible PC	465 F
Filtre pour écrans 12 "	142 F
Filtre pour écrans 14 "	153 F
Support imprimante	230 F
Support pivotant pour écrans 12"	145 F
Support pivotant pour écrans 14"	153 F
Boîte de rangement 50 x 3,5"	70 F
Boîte de rangement 100 x 3,5"	88 F
Boîte de rangement 50 x 5,25"	70 F
Boîte de rangement 100 x 5,25"	88 F
Câble péritel Atari ST	88 F
Câble péritel Amiga	88 F
Rallonge joystick 20 cm	34 F
Rallonge joystick 1,50 m	81 F
Câble imprimante parallèle 1,80 m	52 F
Câble nul modem	106 F
Câble minitel	75 F
Extension 512Ko Amiga 500	250 F
Extension 512Ko Amiga + horloge	310 F
Extension 512Ko Atari STF	450 F
Extension 2 Mo Atari STF	990 F
Extension 4 Mo Atari STF	1690 F
Extension 512Ko Atari STE	280 F
Extension 2 Mo Atari STE	600 F
Extension 4 Mo Atari STE	1200 F
Lecteur externe Atari	550 F
Lecteur externe Atari + Turbo Blitz	750 F
Lecteur interne Atari	500 F
Lecteur externe Amiga	550 F
Lecteur interne PC 5,25"	560 F
Lecteur interne PC 3,5"	490 F
Berceau 5,25" lecteur PC 3,5"	65 F
Ultimate Ripper Atari ST	299 F
Scanner Atari/Amiga 400DPI, 64teintes	1290 F
Disque dur Atari 40 Mo	2990 F

PROMO

Mettez la musique dans votre PC.
Jusqu'au 31/12/92
la carte sonore
Sound Master+
450 Frs
au lieu de 490 Frs

Bon de Commande à retourner à IFA, 549 Route Nationale 59680 Cerfontaine (Tel : 27-65-58-11)

Je commande les disquettes suivantes :

....

....

Disquettes Atari ST : 33 Frs pièce
Disquettes Comp. PC : 33 Frs pièce
Disquettes Amiga : 22 Frs pièce
5 disquettes commandées = le 6ème gratuite
Frais de port disquettes Domaine Public : 25 Frs par commande
Frais de port matériel : 40 Frs par commande
Règlement :
O Chèque O Mandat O Contre remboursement (ajouter 40 Frs)

Je désire recevoir :
Le catalogue des meilleurs logiciels Domaine Public et Sharewares (contre 10Frs en timbres) pour : O Atari O PC et Comp. O Amiga O Macintosh

Le logiciel de téléchargement (contre 10Frs en timbres) :
MOON 3615 GRATICIEL : O Atari O PC et Comp. O Macintosh O Amiga
QUICKER 3615 IFA : O Atari O PC et Comp. O Macintosh

O Le câble de téléchargement à 75 Frs
O Le catalogue Matériel et Consommables (contre 10 Frs en timbres)

TILT DEC92

Nom .... Prénom ....
Rue ....
Code Postal .... Ville ....

Vds Power Monger Amiga VF : 250 F, cartouche action replay MKIII (A 500), px : 500 F. **Loïc LE TEXIER, 81, rue Mederic, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : (16-1) 42.42.84.04.**

Vds A500 1 Mo + mon. 1084 S + 2 souris + joy + 400 jx + 2 posso + 10 orig. (Dung. Mas. Ishar), tbe, px : 5 000 F. **Marc DUPIRE, 11, rue Bridaine, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.93.94.67.**

Vds A 500 + TV coul. (ss gar.) + ext. mém. 2 Mo + Lect. Ext. + 2 joys + Change Kicks + Art avec rom 1.3 – 2.4. **Didier ROHAUT, 8, rue Arthur Rimbaud, n° 42, 60000 Beauvais. Tél. : 44.82.24.76.**

Vds A 500 + ext. mem + lect. ext. + mon. coul. + action Replay III + 350 disks, px : 8 000 F à déb. **Sébastien CREPIN, 8, rue du Moulin, 62840 Neuve-Chapelle. Tél. : 21.26.02.93.**

A 500 1 Mo + mon. 1083 + joy (val. : 5 000 F), px : 3 000 F, tbe, jx de rôle, avion, golf ... px : 75 F. **Nicolas CLAUDE, 8, bis rue Claude Bernard, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.37.50.06.**

Vds A 500 + ext. 512 K + drive externe + man. + jx, px : 2 500 F. **Benjamin YANG, 4, rue du Jura, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 43.36.24.16.**

Vds A 500 + ext. 512 K + mon. coul. + joys + nbx jx + 1 souris + tapis souris + revues, tbe, px : 4 000 F. **Romain MILLON, 6, impasse de Riancourt, 95420 La Chapelle-en-Vexin. Tél. : (16-1) 34.67.07.73.**

A 500 + ext. 512 ko + lect. ext. + mon. 1084 + 200 disks + docs et livres le tout, px : 4 500 F. **Jean-Luc MONTAGNER, 4, rue Jean Pellet, 69300 Calvire-et-Cuire. Tél. : 78.08.11.17.**

Vds CG4 + lect. disk (IS41) + lect. K7 + joys + docs + 100 disks + bte rgt, tbe, px : 1 300 F. **Christophe ROSSIGNOL, 9, sentier André Sabatier, 92240 Malakoff. Tél. : (16-1) 46.45.50.53.**

Vds pour A 500 jx et utils orig. : Bloodwych : 100 F, Anotherworld : 250 F, Hard, Orig, px : 50 F Musi Chaster : 300 F. **Laurent FELON, 3, rue Alexandre Dumas St Felix Courmelles, 022000 Soissons. Tél. : 23.73.41.24.**

Vds A 500 + ext 512 K + mon. 1084 S + imp. star LC 10 + midi + Studio 24 + joy + log. + livres, px : 4 500 F. **Guillaume MATHERON, 2, rue du Pas de la Mule, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 48.87.62.60.**

A 500, 1 méga, Dos 1.3, moni. 1084, tbe, px : 3 500 F. Impr. MPS 1500 coull. ruban neuf, px : 1 500 F, nbx orig. **Laurent POITOU, 42, rue de la Py, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.60.56.81.**

Vds A 500 + mon. 1084 avec son stéréo + nbx log. peu servi, tbe, px : 3 000 F. à déb. **Didier LEBARON, 14, rue du Hameau, 92420 Vaucresson. Tél. : (16-1) 47.41.58.12.**

Vds A 500 + mon. 1084 S + jx + 100 disquettes vierges + souris, px : 3 000 F. **Frédéric CARBONERO, 11, allée de la Sèvre, 78310 Maurepas. Tél. : (16-1) 30.51.03.46.**

Vds REAL 3 D Professional sur Amiga (org, doc VF et VO), px : 2 000 F. Vds Deluxe Paint 4, px : 450 F. **Sébastien BERTIN, 74, rue de Paris, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39.85.29.87.**

Vds pour Amiga 2000 : Carte Mem 2 Mo ext. 8 Mo, px : 1 000 F, carte PC XT + 5 1/4, 900 F. D Dur Filecard 30 Mo, px : 1 000 F. **Sylvain WERDEFROY, 1, place Chailly, 77150 Les Igny. Tél. : (16-1) 60.02.13.34.**

Vds Amiga et PC : Dominium, Nicky Boom, Sensible Soccer, Crazycars, Hook, civilization, Dune, Super Tetris. **Jérôme PRIN, 11, rue Jean Baptiste Gervais, 77450 Esbly. Tél. : (16-1) 60.04.34.60.**

Vds A 500, 1 Mo coul. + Second lect. + man. + 180 jx + souris + Manuel S., px : 4 990 F. **Maxence FISCHER, 32, square des Marronniers, 78870 Bailly. Tél. : (16-1) 34.62.54.93.**

Vds orig. Amiga Vroom : 150 F,-Kickoff 2 + datas, px : 200 F, Epic : 150 F, Espana Games 92, px : 200 F etc. **Rodolphe SEMENT, 4, rue du Glaieul, 76500 Elbeuf. Tél. : 35.77.14.96.**

Pour A 2000, carte PC XT 8088 + 5 1/4 avec écran + carte EGA 640 x 480 4D Coul. + DD 20 Mo, px : 1 760 F. Carte Atonce + : 1 490 F. **Jean-Claude PEYRAT, Livry Gargan. Tél. : (16-1) 43.81.91.93.**

Vds A 500 + mon. 1084 S + ext. S12 K + lect. ext + jx et util. + 2 joys, px : 5 000 F. **Jean-Philippe LEBREUX, 9, rue de l'avenir, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.08.13.67.**

Vds jx Amiga à bas prix. **Fabrice PACCELLIERI, 10, rue des Roses, 68210 Dannemarie.**

Vds jx sur Amiga Et S. Famicon à bas prix. **Laurent BELLANGER, 18, rue Joliot Curie, 93330 Neuilly S/ Marne. Tél. : (16-1) 43.08.85.57.**

Vds A 500 + ext mem + mon. coul. Stéréo + lect ext + nbx jx, px : 4 500 F à déb. **Marc SERRAT, 102, rue de la Chapelle, 59870 Bouvignies. Tél. : 27.90.55.72.**

A 500 + ext. mem + lect. Cumana + mon. 1084 S + act. Replay + joy + 400 D7 + (Utils, jx, Demos) + Boîtes + livres, tbe, px : 5 500 F. **Alain ANDRIEUX, 31, rue Jeanne d'Albert, 17000 La Rochelle. Tél. : 46.67.21.09.**

Ach., util, dessins etc pour A 500 +. **Noël GREVILLOT, Rés. St-Pierre, Bât B1, 66, route de Lodève, 34080 Montpellier. Tél. : 67.75.01.65.**

Vds C64 + mon. coul. + lect disk + cass + impri. + nbx jx et util., px : 1 500 F. **Pascal POUTEAU, 2, allée des Glenans, 78176 Savigny-le-Temple. Tél. : (16-1) 60.63.59.91.**

Vds A 500 + ext 512 + 2 drives + mon. 8833 + joy + jx, px : 4 500 F. **Franck Schmitt, 13, domaine de Château Gaillard, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.68.75.23.**

Vds A 500 + 1 Mo + 200 jx + joys mon. coul., px : 5 000 F. (lect. Interne neuf). **Gabriel SOUBVIES, Cantelauzette, 47350 Escassefort. Tél. : 53.20.11.17 (ap. 18 h).**

DD 52 Mo + 2, px : 3 400 F. A 500 + ext. + Drive + 100 disks + souris + 2 joys + câble + 7 livres, px : 2 800 F. **Hugues NOURRY, 33, rue Hoche, 92240 Malakoff. Tél. : (16-1) 40.84.84.37.**

Vds imp. Epson LX 86 (700 F seul.) + T. de texte sur Amiga, px : 900 F, vds audio-sculpture sur ST, px : 250 F. **Grégoire COURTOIS, 7, rue Pasteur, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.51.15.66.**

Vds A 500 1 Mo de Ram + mon. stéréo 10835 + 2 joys + 90 jx + 2 btes rgt + revues, px : 2 800 F, tbe. **Alexandre PONTY, 24, route de la Reine, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.05.57.80 (19 h).**

Vds A 1000 + 512 Ko + monit. coul. + lect. ext. + 200 disks, tbe, px : 5 200 F. **Pirouz-Thierry LESERVOT, 32, rue de Noisy, 78870 Bailly. Tél. : (16-1) 34.62.90.69 (ap. 18 h)/**

A 500, 1 Méga Rom 2 et 13 + lect. ext. mon. coul. + 200 disques + joys + souris + cours pendant 1 mois, px : 6 000 F. **Gérard SAGROUN, 26, av. Dode de la Brunerie, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.27.24.92.**

Vds jx Amiga. Joindre env. tbre pour liste et px. **David VIDAL, 404, chemin du Côteau des Cazes, 12400 Saint-Affrique.**

Vds A 500 + mon. coul. + ext. 512 KO + Lect. ext. (Golden image) + souris + joy + jx, px : 4 300 F. **Bertrand CROSSIN, 15, rue de la Chapelle, 78510 Triel/Seine. Tél. : (16-1) 39.74.29.29.**

Vds A 500, 1 Mo + mon + 15 log. orig + btes rgt + rev. + joy + 750 Disks + adre..., px : 8 500 F. **Alexandre BOINOT, La Planée, 25160 Malbuisson. Tél. : 81.69.63.95.**

Vds Amiga 2000 + écran 1083 S + ext. mem. 4 Mo + DD 52 Mo + 2ᵉ drive + A2630, 2 Mo, 24 MHz, px : 13 000 F à déb. **Bruno KASPRZAK, 45, rue Pierre Budin, 60240 Chaumont-en-Vexin. Tél. : 44.49.13.66.**

Vds A 500 + souris + péritel + 2 Joys + 125 disk + bte de rgt, tbe, px : 2 300 F. **Yannick COINTE, 2, square Desaix, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.79.06.39.**

Vds jx Amiga. **Frédéric PIRON, 189, bd la Petite Vitesse, 72200 La Flèche. Tél. : 43.94.26.85.**

Vds A 500, tbe, + 20 jx + 3 livres + souris + cordon péritel + revues, px : 2 200 F. **Eric BOURDEL, L'Orée du Parc, 111 b rue Charles de Foucault, 37200 Tours.**

A 500 + 3,5 Mo + ADD Speed + lect. ext. + moni. + 2 joys, px : 5 000 F., Amos : 250 F. **Eric LEGALLAIS, 32, rue Clément Marical, 76620 Le Maure. Tél. : 35.54.58.70.**

Vds A 500 + ext. 512 Ko + Horloge + joy + souris + jx, px : 2 400 F. à déb. **Willy CHARITONSKY, 93, rue de la Chapelle, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.05.34.33.**

Vds jx sur Amiga dès 20 F. (XJ 220 première Vroom Data), etc. **Anthony ROZIER, 24, petit Chemin des Planches, 01600 Trévoix. Tél. : 74.00.27.27.**

Ech. Vds jx, Amiga à bas prix. Liste ctre tbe. **Vincent BUISSON, 440, av. Henri Falcoz, 733000 St-Jean-de-Maurienne.**

Vds débutez sur Amiga. Vds les meil., log., à px intér. Contact sérieux, sympa, rapid, assur., env. tbre. **Chris ALLOUCHE, 12, rue de Chanzy, 94170 Le Perreux.**

Vds A500 + DD 52 M + 3 M de Ram + Mon + Impr + 200 Disks (DP) + rev., px : 8 000 F. **Jean-Pascal FLEURY, 572, av. d'Aquitaine, 47800 Miramont-de-Guyenne. Tél. : 53.93.25.11.**

Vds A 500 1 Mo + Impr., 24 aig., 180 CPS + 17 orig. (Epic, Monkey...) + démos + OK + bte + joy + revues, px : 4 500 F. **Yann LAGASSE, 17, rue Emile Zola, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.30.28.80.**

Vds A 500 + ext. 512 + 2 lect. + mon. coul. + impr. Star LC 10 + Amos et compil. + disks, px : 5 000 F. **Michel GUILHEM, Appt 614, 33, allée Gab. Rabot, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 43.52.00.45.**

Vds A 500 + nbx jx + 2 joys + 1 souris + 1 ext 512 K, gar., px : 2 500 F. **Christophe RIGOLLET, 11, rue D'Austerlitz, 69004 Lyon. Tél. : 78.39.77.32.**

Super Affaire !!! A 500 + 1084 S + 2 joys + souris, px : 2 700 F, 350 disks : 500 F, lect 3,5 : 400 F, Baseboard 2 Mo : 800 F. **Mathieu FREY, 13, rue du Danemark, 33600 Pessac. Tél. : 56.07.06.19.**

Vds A 500 Plus, peu servi, ss gar. + lect ext 3 1/2 et GFA + nbx jx. **Benoît BIANCHI, 108, rue Achille Viadieu, 31400 Toulouse. Tél. : 62.26.70.28.**

Amiga vds jx neufs et wargames : 100 F env. Power Monger, Blietzkrieg + 1942, Centurion, Great Napoléonic. **Christian COULETLLIER, 10, Rés. de l'Orangerie, 77310 Ponthierry. Tél. : (16-1) 60.65.53.58.**

Vds jx sur Amiga, 1 env. un disk + un tbre. **Nicolas MIRAUCOURT, 34, rue du Donjon, 77310 Boissise-le-Roi.**

Vds A 500 + ext 512 Ko + mon. coul. + 2 joys + 90 jx + bts de rgt, tbe, px : 3 000 F. **Eric PASMANT. Tél. : (16-1) 69.21.93.99.**

Vds jx pour Amiga. **John PYTHIEWICZ, Station Total, rue Jean Burger, 57070 St-Julien-les-Metz.**

Vds jx et utils pour Amiga (compatible 2.0). **Christophe DECRION, 17, rue du Grand Coteau, 70000 Frotey-les-Vesoul. Tél. : 84.76.40.86.**

Vds sensible Soccer org. A 500 : 130 F ou éch. ctre ext. 512 Ko. **Eric MANUS, La Reynie, 87110 Solignac. Tél. : 55.00.58.97 (ap. 19 h).**

Vds A 500 + ext. 512 Ko + souris + 3 joys + btes de rgt + lect. ext. + nbx jx, tbe, px : 3 000 F à déb. **Sébastien PERNEL, 13, rue Pasteur, 91290 La Norville. Tél. : (16-1) 60.83.38.33.**

Vds A 500 + mont. coul. + ext. mem. + souris + joy + manuels + tapis + D7 + proj. X + revues, px : 3 200 F. **Jean-François MAGRE, 14, av. du 18 Juin 1940, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.26.98.75.**

Vds A 500 + ext. 512 K + 50 disks + lect. sup. + joys, px : 2 900 F. **Laurent DUTEL, 28, rue Maréchal Fayolle, 13004 Marseille. Tél. : 91.49.02.89.**

Vds A 500 + mon. coul. + jx + joys A 500, px : 4 700 F. **Robert CAMPAL, 20, bis rue Trouillet Derel, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.33.39.54.**

Vds A 500 + ext 512 Ko horl + Topstar + souris + nbx jx + logs musique, tbe, px : 2 200 F. **Nicolas MANAS, 21, quai de l'Ourcq, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.44.89.23.**

Vds (DTV complet + CD, px : 5 500 F, vds orig Amiga Populous II, F15 II, Power Monger, Draken, px : 150 F. **Djaafer MEZITI, 4, rue du Clos St-Denis, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.77.83.67.**

Vds A 500 1 méga 2 joys souris monit. 120 D jeux util + 1 bte rgt, revue, px : 3 500 F, FM Maker STF : 250 F. **Olivier CLOITRE, 1, allée de Picardie, 77186 Noisiel. Tél. : 64.80.49.79.**

Vds jx Amiga à très bas px. **Fabrice BAJOLAIS, 25, av. des Chevrefeuilles, 93220 Gagny.**

Vds jx, sur A 500/500 +. Rech. the manager. **Mathieu LEMARECHAL, 5, rue Stanislas Bance, 95400 Arnouville-les-Gonnesse. Tél. : (16-1) 39.85.72.52**

Vds A 2000 5/91 DD 52 Mo Ram, 2 drives mon. 1081, imrp. Hard copieur, revue Disks divers. **Stéphane BENARD, 8, impasse des Fauvettes, 61000 Alençon. Tél. : 33.26.03.32.**

Vds A 500 + ext 512 Ko + monit. coul + nbx jx + cartouche X-Power, px : 4 000 F à déb. **Régis BAUER, 27, rue Poincaré, 57700 Hayange. Tél. : 82.84.14.83 (ap. 18 h).**

Vds A 500 + ext. coul. 1083 S + 2 joys + doc + manuel, revues + jx, tbe val. : 10 000 F, px : 4 000 F. **Christophe JEANNE, 34, rue de Lorraine, 92300 Levallois. Tél. : (16-1) 47.56.04.75.**

Vds nbx orig. à bas px pour Amiga. Env. enveloppe timbrée pour liste. **Jean-Luc BERGER, 56, boulevard des Aiguillettes, 54600 Villers-les-Nancy.**

Vds C128 compatible C64 + lect. 1541 + 100 jx + Action Replay 5, px : 1 500 F. **Christian TURLAN, 59, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.88.60.59.**

Vds jx et util pour Amiga à bas px. Demander liste, joindre tbre. **Patrick COIN, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny.**

A 500 tbe + 1 mottel coul. Grundig 36 cm + lect. ext. 3 1/2 stand Ava + jx et util. + joys Topstar, px : 3 800 F. **Nicolas PLEUVRET, 9, rue de la Paix, 59153 Grand-Fort-Philippe. Tél. : 28.23.04.28.**

Amiga vds digitizer et disquettes Prowrite, Maxiplan et Superbase, jamais servi. **Alain PRUNIER, 72, rue Archereau, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.37.49.25.**

Vds CDTV + Clavier + lect. + souris, ss gar., tbe, px : 5 000 F. **Jean-Luc TAUNAY, 18, rue Gaston Mon Mousseau, Bt E, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 49.59.05.19.**

Vds A 500 1 Mo + Accelerateur 14 MHz, px : 3 200 F + lect ext, px : 400 F + action Replay : 400 F (sur Rennes). **Jean-Yves LACROIS, 5, bd de Boulogne, 35200 Rennes. Tél. : 99.50.99.88.**

Vds GEN4 N° 37 à 47 joys 18 A22 Tilt 90 A 106 : 15 F l'un. Ech. jx sur A 500 ou ach. à bas px. **Laurent SCHNEIDER, 242, route d'Oberhausbergen, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.27.14.45.**

Vds jx A 500 à bas px. **Julien HENO, La Lande Marie, 22940 Plaintel. Tél. : 96.32.12.17.**

Vds jx Amiga à px sympas. **Nicolas, Paris. Tél. : (16-1) 42.09.03.51.**

Vds Amiga 2000 B (ss gar) + mon. coul. + Imp coul. + souris + joy, + nbx jx, livres, revues, px : 6 000 F. **Christophe BONHOMME, 37, la Clairière, 78830 Bullion. Tél. : (16-1) 30.41.36.81.**

Vds jx et util. sur Amiga à des px hyper colls. **Victor DA SILVA, 11, rue Ernest Chambalin, 91250 Saint-Germain-lès-Corbeil. Tél. : (16-1) 60.75.21.53.**

Vds jx à bas px sur AM 16 A (Lotus 2, Moktar-Hoock-Cadaver...). **Michael ZINDANI, 30, rue des Bordeaux, 94220 Charenton. Tél. : (16-1) 43.68.86.00.**

Vds jx Amiga sur tte la France : (Hook, Dune, Epic, Sim Power, Addams, Bargon Attack, Leander, Agony, etc...) **Stéphane DOUIEB, 5, rue de Lt Colonel Dax, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.23.66.93.**

Vds ou éch. jx orig Amiga de 50 F à 150 F (Rambo 3, Battletech, Robocop 3, Black Crypt, F19, Hook, General P). **Pascal BOURDELLE, 16, rue d'Istamboul, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.61.77.36.**

Vds A 500 + mon. coul. + ext. mém. 1 Mo + nbx jx + T. de textes + deluxe 3, faire offre. **Bruno ALLAIN, 136, rue du Vieux Port de Sèvres, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.21.30.81.**

Vds pour A 2000, carte acceleratrice Microbotics VXL, 30 A, MHz sans mémoire 32 B et sans 68882, px : 2 200 F. **Xavier VERSINI, 388 ; av. Victor Hugo, 26000 Valence. Tél. : 75.81.28.65.**

Vds Amiga 2000 + 2 drives internes + mon. coul. 1084 S + nbx Softs, px : 5 000 F. Option DD 20 Mo : 1 500 F. **Florent LEFORT, 1, passage Britannicus, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 64.80.41.78.**

Vds ou éch. orig sur Amiga : Space quest 4 ; Flight of Intruder, etc. **Roland BARRERA, 6, allée des Bateliers, 91080 Courcouronnes. Tél. : (16-1) 69.91.19.86 (ap. 17 h).**

Vds câbles pour brancher un Amiga ou un Atari sur l'écran d'un Amstrad CPC : 100 F. **Nicolas MIRAUCOURT, 34, rue du Donjon, 77310 Boissise-le-Roi. Tél. : (16-1) 60.65.93.57.**

Vds A 500 + 2304 + 1 souris + 2 S. jx orig. + livres, px : 2 000 F. **Steve VULIN, 183, bd Murat, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.24.32.11.**

Vds divers jx à prix bas sur A 500, liste ctre tbre. **Denis BERTRAND, 28, bd Dostoievsky, 67200 Strasbourg.**

Vds A 500 + 1084 S + nbx disks docs + Midi + Samplers, px : 4 500 F. à déb. **Jérôme LANDY, Hôtel du Parc Landy, 42520 Maclas. Tél. : 74.87.38.06.**

Pour A 500 : vds Epic orig. (100 F), vds Sorcerer Lord (Wargame) (50 F) orig ou 130 F les 2. **David BASSENG-HI, 49, rue de Terrenoire, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.33.05.98.**

Vds A 500 + mon. coul. 1084 S + souris + tapis + joys + jx + démos, px : 2 500 F. **Denis NICOLAS, 24, rue Troudet, 56310 BUBRY. Tél. : 97.51.76.45.**

Vds pour Amiga et PC jdr 1 tbre et 1 disk pour liste. **Régis FORTUN, 14, rue de Charente, 44800 St-Herblain. Tél. : 40.46.94.37.**

Vds jx pour Amiga : Heimdall, C pour un Cadavre, Turrican 2 etc : 200 F maxi état neuf. **Fabrice CANDIA, 89, rue St-Jean du Désert, « La Pagerie », Bt A1, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.00.36.**

A 500, 1 Mo, mon. Philips, 2e lect, Blitz Turbo, Miniamp 4, 2 joys, orig. (Robocop 3, Utopia, F29), px : 3 600 F. **OLIVIER, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 47.05.97.65.**

Vds jx et util. sur Amiga à des px hypers cools. **Victor DA SILVA, 11, rue Ernest Chamblain, 91250 Saint-Germain-les-Corbeil. Tél. : (16-1) 60.75.21.53.**

Vds sur Amiga : Eye Of Beholder 2, King Quests, Celtic Légend, Pop 2, M And M3, Black Crypt, px : 150 F. **Xavier GUERICOLAS, 4 Allée des Chevaliers, 91800 Boussy-saint-Antoine. Tél. : (16-1) 69.00.98.57.**

Vds jx Amiga orig. Shadow Sorcerer, Shadow Lands, Iron, Lord, Battles Tormn, Opération Wolf. **Eric HORLA-CHER, 14, rue des Sapins, 68170 Rixheim. Tél. : 89.44.47.14.**

Vds orig pour Amiga (Aventure, rôle, action), px à déb. ou éch. **Franck FOURNY, 9, résidence Moulin du Hamelet, 76550 Offranville. Tél. : 32.90.07.42.**

Vds A 500 + ext avec câble TV + 500 disquettes (jx et util.). **Ludovic AIRAUD, 11, av. Cap Siry, 78170 La Celle-St-Cloud. Tél. : (16-1) 39.69.72.85.**

Vds A 500 1 Mo + 1083 S, px : 2 500 F, vds portable Amstrad PPC 512, px : 2 500 F. à déb. **Alain TARDI-VAUD, 7, rue Noël Ballay, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.67.00.75.**

Vds 1084 S, état neuf, câble pour A 500, px : 1 000 F. **Patrick EYMARD, 10, rue de Chartres, 91400 Orsay. Tél. : (16-1) 69.28.01.91.**

Pr A 500 Vds HD Protar 52 Mo, SCSI DC 17 ms, px : 3 500 F ou éch. ctre néo-géo + 3 jx. **DAVID, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.39.31.89.**

Vds jx et util. sur A 500, px cool, demandez liste. **Christian TURLAN, 59, rue de Franceville, 93220 Gagny.**

Vds A 500 + ext 512 Ko + D. Dur 105 Mo ss gar., px : 4 500 F. **Antonio Alexandre FERREIRA, 10, rue du Chemin Noir, 78200 Mantes-la-Ville. Tél. : (16-1) 30.92.28.08.**

Vds jx sur C64 disk, à prix déris. sér. rap. et sympa, demander liste ctre tbre. **David LEUCHART, 20, rue du Clos du Moulin, 59160 Lomme. Tél. : 20.92.51.99.**

Vds Amiga Gonflé 1 Mo + 20 jx orig + 40 jx + bte + souris optique, tbe, px : 3 800 F. **David DE FARIA, Service SR 26, Bd Victor, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.52.43.21 poste 97-60 H.B.).**

Vds Amiga 500 1 Mo, ss gar., + moni. 1084 S, px : 4 800 F. à déb. **Claude ROUBIN, 178, rue Edouard Branly, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 45.28.62.72.**

Amiga jx à des prix d'enfer !! **Véronique BAS, 351, rue des Roquelles, 59460 Jeumont. Tél. : 27.39.42.64.**

Vds A 500 1 Mo + A1 1084 + disk Dur 42 Mo (9 ms) + 2 joys + nbx orig + 200 disks + impr. 120 D Citizen org, px : 8 000 F. **Franck VNEUR, 6, rue d'Andilly, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 39.59.81.45 (ap. 18 h).**

Vds A 500 + 65 jx (bât; Maupits) + souris + tapis + joys + book + bte rgt, px : 2 500 F. **Paolo CARVALHO, 21, voie Charcot, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.78.80.34.**

Vds A 500 plus (ss gar.) + joys + tapis souris + 216 disks + bte de rgt, px : 3 500 F. **Sébastien SOLIS, 7, av. des Cèdres, 77270 Villeparisis. Tél. : (16-1) 64.67.84.50.**

Vds orig. pr Amiga avec doc : Das Boot (150 F); Disc (90 F) + un pin's en cadeau. **Arnaud SAINT-ANTOINE, 10, rue du Professeur Leriche, 42190 Charlieu.**

Vds jx sur Amiga (1 Mo) : Lotus 3, Zool... + cher. ouest For Glory 182, captive. **Fabrice LEHAUT, Le Bourg, 50210 St-Martin-de-Cenilly. Tél. : 33.46.91.39 (WE).**

A 500 + ext. 512 Ko + mon. coul. + lect. ext + joys + disks + revues, px : 4 400 F. **Stéphane PATHIER, 15, allée des Primevères, 91570 Bièvres. Tél. : (16-1) 69.41.07.87.**

Vds A 500 1 Mo + mon. coul. 1083 S + souris + joys + 150 disks + revues + livres, tbe, px : 3 900 F. **Dominique GOSSET, 524, av. de l'Epine, 76500 Elbeuf. Tél. : 35.77.58.60.**

Vds jx sur A 500 et 500 +. **JN CAEYMAN, 64, rue du Réseau Robert Keller, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.03.74.12.**

Vds PC 386 DX 20 65 Mo DD 4 Mo + joy utils + jx, px : 7 500 F. **Michel MARTIN, 92000/ Tél. : (16-1) 47.91.38.61.**

Vds Amiga 2000 B, mon. 1084 S. joys + souruis, logs orig (DP3, jeux), px : 3 900 F. **Hathuc VIETLINH, 1, rue Bernard, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.43.43.90.**

Vds A2000 B + ext. 2 Mo Ext à 8 Mo + 1084 S + drive ext. + discs + Joys, px : 6 500 F. **Yannick KAROLEW-SKI, 25, rue Alexandre Fatton, 80000 Amiens. Tél. : 22.22.12.64.**

Vds A 500 ext. 512 Ko + souris + 2 joys + 100 disks, tbe, px : 2 500 F. **Frédéric BROSSARD, 29, rue Pablo Picasso, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.13.68.77.**

Vds sur Amiga : Robocop 3 (org., not., bte), px : 200 F, vds sur MD : Sonic : 250 F, Quackshot : 300 F. **Olivier BAYART, Appt 103, 4, square de la Chalouette, 91150 Etampes. Tél. : (16-1) 69.92.95.25.**

Vds A 500 + mon. coul. 1 1084 + ext. 512 Ko + lect ext + souris + 2 joys + 30 Mag + 10 Disks le tt tbe, px : 3 500 F. **Pascal FOURTANE, 15, rue de Sèvres, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : (16-1) 46.03.86.42.**

Vds D. Dur A 500 Protar 52 Mo, tbe, px : 2 300 F. **Pascal FAVREAU, 28, rue du Cpt Lepage, 37540 St-Cyr-sur-Loire. Tél. : 47.54.24.40.**

Vds A 500 + 20 disks + bte rgt, tapis souris + ext, tbe ss gar. Vds matos pour amiga. **Jean-Marc LAHERA, Z.I. de la Molière, 81200 Mazamet. Tél. : 63.61.96.44 (H.R.).**

Vds A 500 1.3 + jx, px : 1 600 F. **Emmanuel CIANCIMINO, 18, rue de la Liberté Fachze, 59155 Thumesnil. Tél. : 20.60.19.06 (le soir).**

Amiga vds jx, démos, util. etc. à bas px : 10 F ou 60 FB par D7. **Fabian LEROY, Rue de Bavay n° 106, 7301 Hornu-Belgique. Tél. : 065.65.06.26.**

Vds A 500 drive ext. ext. mémo + moni. 1085 S, 100 jx, joy, souris, px : 4 000 F, vds sur PC Amiga St. **Mohamed ALIOUANE, 133, rue Haxo, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.06.56.02 (ap. 19 h).**

Vds jx sur A 500, grand choix. Petits px. Envoyer disk pour liste. **Laurent KUNTZ, 289, route de Colmar, 67100 Strasbourg.**

Vds A 500 + monit. 1084 S + 25 jx + 2 joys + 2 bte de rgt + tapis, tbe, px : 3 500 F. **Gilles DURAND, 4, av. de Verzy, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 45.74.23.28.**

Vds jx Amiga orig. à bas prix... Vds Nec. **Frédéric GUILBERT, Mas Rathier, avenue Marcel Paul, 30520 St-Martin de Valgalgues. Tél. : 66.78.66.57.**

A 500 + 1 Mo + écran 1083 S + lect ext. + 2 joys + jx, util., Sound Tracker... (200 disks), px : 5 000 F. **Sébastien ROUX, 15, parc de Diane, 78350 Jouy-En-Josas. Tél. : (16-1) 39.56.25.30.**

Stop !!! Vds jx orig. sur Amiga à prix ridicules ! **Francis JANOU, 19, 21 chemin de l'Ariel, 78430 Louveciennes.**

Vds A 2000 B très peu servi + 2 drives internes + souris + 50 Softs, px : 4 200 F en cadeau 1 impr. Mannesman. **Estrade BENOIT, 8, rue Rosemberg, 69200 Vénissieux. Tél. : 72.50.20.03.**

Stop !!! Vds A 500 tbe + ext. 512 + joy + prise péritel + jx + Accord Audio, px : 2 000 F. **Vincent PRENEL, Les Ribas, 83170 Vins-sur-Caramy. Tél. : 94.72.52.45.**

Vds A 2000 B 3 Mo + DD 20 Mo, plein DG Softs (Amos, Sand, Grand Prix...) + 1084 + nbx revues, px : 8 000 F. **Denis FORVEILLE, 2, rue Tolain, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.73.64.16.**

Vds jx, à bas prix sur A 500, vds 2 man. control Pad Pro2, 100 F pce, port compris. **Jérôme PIGUEL, rue du Penker Kerarthur, 29120 Pont-l'Abbé. Tél. : 98.87.34.22.**

Vds jx magic Poket, gods Schess simulator (bte et not), px : 500 F pour A 500 (orig). **Didier DEGHAYE, 5, rue de Wendel, 57700 Hayange. Tél. : 82.85.94.02.**

Vds A 500 + ext + drive ext. + 4 joys + jx, faire offre. **Daniel AMAR, 70, rue d'Aguesseau, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 47.12.02.05.**

Vds A2000 1 Mo + monit. 1083 S + lect 3/2 + souris + joys + jx et util. (T. de texte ; Dessin...), le tt tbe, px : 6 000 F. **Jean-Paul REYTIER, Le Chatenet, 24350 Villars. Tél. : 53.54.82.88.**

Vds Amiga 2000 + mon. 1084 S + 250 DK + 2 man. neuves + livres + boîtes + souris, px : 7 000 F. **Nicolas ROZEAU, Bellossy-Vers. Tél. : 40.35.20.82 (18 h).**

Vds A 500 1 Mo, 3 joys, 30 jx, manuels, souris, util., peu servi px à déb. **Yann LACHAUD, 35 RN 41, 62199 Gosnay. Tél. : 21.53.87.73.**

Vds A 500 Plus Kikstart 13 et 20 ss gar. + nbx jx et util. + accessoires + meubles + revues, px : 3 100 F. **Thierry JOLIT, Les Hautes de Talagard, Bâtiment A, 13300 Salon-de-Provence. Tél. : 90.42.01.70.**

Vds jx orig. sur Amiga à partir de 90 F. Liste sur demande. **Sébastien GRENIER, Résidence Sophia Bâtiment A, n° 28, 108 av. de Montardon, 64000 Pau.**

APPLE

Vds Apple II GS, monit. coul. + nbx jx et util., souris, joys 1, 2 M. Px : 3 900 F. **Yann JEANTET, 13, rue des Capucines, 45190 Beaugency. Tél. : 38.44.60.84.**

Vds Extensions Mac 2Mo et 4Mo : 400 F. et 500 F + Doc Instal. **Nicolas MIRAUCOURT, 34, rue du Donjon, 77310 Boissise-le-Roi. Tél. : (16-1) 60.65.93.57.**

Vds Apple IIe, 2 lect., souris, log., Doc, imprim. tbe : 3 500 F. **Arnaud VIGUIER, Le Moulin, 61130 Ige. Tél. : 33.83.65.36.**

Vds Mac classic : 1 500 F. Disk dur de 40M et nbx prog. + CDTV. **Régis ZIGHETTI, ch. des Ormeaux 20, 1066 Epalinges. (Suisse). Tél. : 6.53.25.09.**

Vds Apple 2c + impr. style writer 2 + souris + 200 log. + câble péritel + Doc + housse : 2 800 F. **Matthieu HELY, 330, rue André Phillip, 69003 Lyon. Tél. : 78.60.72.99.**

Vds Apple 2e, lect. + impr. + écran + nbx jx et log., bon état : 1 500 F. **Denis GUILBAUD, 26, av. Claude Vellefaux, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.08.77.59.**

CPC

Vds CPC 6128 coul. + nbx jx : 1 000 F. **Philippe DUCHAMPT, 3, rue Edmond Valentin, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 47.53.39.23.**

Vds portable Toshiba 2000 SX, ss gar. + souris + nbx log. + 2 batteries + housse : 9 000 F. **Olivier CUVIL-LON, 48, rue Nicolas Chorier, 38000 Grenoble. Tél. : 76.70.11.02.**

Vds 386SX 2Mo SVGA écran SVGA DD40 Mo + SBPDO + CD Rom + 7 CD + jx (NG2 + Dune) + util. + 2 lect. : 12 000 F. **Rémy VACHEY, 140, rue Deanpierre Trepot, 69270 Fontaines-St-Martin. Tél. : 78.22.25.64.**

Vds 386 DX 25 SVGA, DD 90Mo, Mon. 2 lect. HD + SBlaster + souris opt. + Dos 5 + Win 3 + jx (WC2..) ss gar. : 10 500 F. **Grégory FILLION, Esonne. Tél. : (16-1) 69.44.56.27.**

Vds 386 SX 20, DD 105 Mo, 3.5, 44Mo, 4Mo Ram, jx + util., VGA 512K, clavier, souris : 5 200 F. **Nadji GAU-THIER, 31, rue D'Estienne D'orves, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.98.14.75.**

Vds impr. Canon BJ10 EX + chargeur de feuilles (ss gar.) : 2 000 F. **Tél. : (16-1) 43.03.42.37.**

Vds impr. coul. Star LC 10 tbe + cart. coul. de rech. + nbx listing : 1 500 F. **Franck GROGNET, 16, villa Saint Michel, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.26.62.95.**

Vds 386 SX 20 + 2 Mo + DD 80 Mo + 2 lect. HD + EGA + souris + 400 disk + 25 jx orig. + carte son + Impr. coul. : 10 500 F à déb. **Frédéric CHAMBRAUD, 123, av. de Marseille, 13127 Vitrolles. Tél. : 42.89.14.90.**

Vds carte-mère : 386SX 25 Mhz 500 F. Ach. carte-mère : 386DX 40 Mhz ou 486SX. Vds disk dur 40Mo 800 F. **Mari KOHIYAMA, 14 bis, rue de Milan, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 45.26.99.42.**

Vds CPC 6128 + 100 jx + écran coul. + jx éduc. : 1 500 F. **Jean-Marc GUILBERT, 23, av. Alexis Pessot, 94100 Saint-Maur. Tél. : (16-1) 48.86.76.00.**

Vds jx Amstrad CPC 6128. **Olivier LE BLOUCH, 10, rte de Corlay, 22200 Guingamp. Tél. : 96.44.14.02.**

petites annonces

Vds Disk Amstrad Aigle Or : 30 F. Justicier : 30 F. NZ Story : 50 F. Bloodwych : 50 F. Anglais 4-3° : 50 F. **Fabrice CAUDAL, 28, rue Maurice Berteaux, 78360 Montesson. Tél. : (16-1) 39.52.27.37.**

Vds 60 log. pour CPC sur 14 K7 orig. neuve : 400 F port compris. **Roger LORRAIN, 23, rte de Fretterans, 71270 Pierre-de-Bresse. Tél. : 85.72.82.12.**

Vds CPC 464 + lect disk + 150 jx + souris + joy + crayon otptique : 2 200 F. Vds Lynx + 4 jx : 790 F. **Jérôme GAUTIER, 2, rue de l'Hermitage, 86130 Jaunay-Clan. Tél. : 49.62.04.03.**

Vds CPC 6128 Kit branchement sur télé sans monit. + 200 jx + joy + bte. **Pascal BARBERO, 5, rue Ampère, 94400 Vitry. Tél. : (16-1) 45.73.01.11.**

Vds jx orig. CPC 6128 + 2 jx : 35 F pce. Jx Mog. Cass. 20 F pce. **Patrice BEUDIN, 19 A, bd du Colombier, 35000 Rennes. Tél. : 99.65.06.86.**

Vds jx orig. pour CPC 6128 (Bat, XYP.Pham., 3D CK..) px à déb. **Benoît GORRIA, 10, rue du Val des Cottes, 76130 Mont-Saint-Aignan. Tél. : 35.61.25.43.**

Vds filtre électron. D640 neuf : 1 500 F. Orig. pro. Video plus avec classeur : 1 500 F. **Laurent FUMOUX, La Croix-St-Bonnet, 63290 Puy Guillaume. Tél. : 73.94.12.17.**

Vds impr. DMP 3000 Amstrad peu servi : 800 F. Vds nbx jx orig. Amiga 50 F pce. **Philippe QUEVAUVILLIERS, 6, clos Saint-Michel, 27000 Evreux. Tél. : 32.33.63.16.**

Vds 6128 coul. + Doc + jx + nbx disk + util. : 2 500 F. TBE. **Fabrice VEYSSET, 9, av. Lannes, 91440 Bures. Tél. : (16-1) 69.28.69.43.**

Vds CPC 6128 « Plus » coul., nbx jx, Multi 2,Insider, Disco 6.0, D7 vges, éduc. OCP Art Stud. 2.0 + souris. **Julien COLAS, La Bruyère, 28340 Rohaire. Tél. : 37.37.66.33.**

Vds CPC 464 coul. + lect. D7 + 2 joy + Impr. + 60 jx : 3 500 F. TO7 + joy + man. + ext. 16K + jx : 1 000 F. **Cyril HEBERT, 13, le Clos du Rû, 78630 Orgeval. Tél. : (16-1) 39.75.49.75.**

Vds CPC 6128 coul. + 150 jx + kit télé CGT + livre + revues + manuel : 2 000 F. à déb. **Jérémie CHAMEROY, 6, rue Clémentine, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : (16-1) 49.30.56.37.**

Vds CPC 464 mono + divers jx + joy : 900 F. **Eric DECARSIN, rés. Fougères A8, rue de Guyennes, 78840 Freneuse. Tél. : (16-1) 30.93.30.47.**

Vds CPC 6128 coul. + 2 joy + 100 jx + bte rang. : 1 650 F tbe. **Sylvain FURIC, 11, rue Charles de Gaulle, 31240 St-Jean. Tél. : 61.09.58.91.**

Vds CPC 6128 + 100 jx + 5 man. + monit. coul. : 2 000 F. Tbe. **Cédric CAILLAUD, 30, square de Clignancourt, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.54.40.32.**

Vds CPC 6128 Plus + écran coul. + man. + joys + livre + jx orig. : 1 000 F. **Pascal TUTIN, 14, rue du Fort Gambetta, 57140 Woippy. Tél. : 87.32.82.50.**

Vds CPC 6128 coul. + 40 jx (Gauntlet II, Orphée..) + 26 disks + revues + manuel : 2 500 F. **Emmanuel VICTOR, 33, rue Paul Barruel, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 40.43.00.66.**

Vds jx sur CPC 6128 de 80 à 150 F. (Compil et Simples). **Stéphane MESTRE, rue des Chalibordes, 19190 Beynat. Tél. : 55.85.54.82.**

Vds jx C64 à bas px. Lotus, Dar kman, Shadow of the Beast, creature... **Michel LOUVET, 25, rue des Frères de Lima, 62460 Divion. Tél. : 21.53.22.13.**

Vds impr. Star LC 10 coul. avec ruban neuf, câble tbe, (Atari). Px : 900 F. **Mickael SIGDA, 235, rte de Versailles, 92410 Ville-D'Avray. Tél. : (16-1) 47.09.68.52.**

Vds 30 images Raw sur 10 disk + prog. : 300 F + cadeau : 10 jx. **Bertrand FOURDAIN, 4, rue du Doyen, 62310 Fruges.**

Vds 286 16Mhz DD 40Mo + souris + DOS 5 + 2Mo Ram + jx et util. : 5 000 F. **Eric CHAUFFOUR, 27 bis, Cours d'Herbouville, 69004 Lyon. Tél. : 78.28.66..72.**

Vds CPC 6128 + 90 jx + access. : 1 650 F ou éch. ctre S.Nintendo + 3 jx. **Pierrick LECOMTE, 12, rue Octave Longuet, 91170 Viry-Chatillon. Tél. : (16-1) 64.96.40.02.**

Vds CPC 6128 coul. + 40 disk + joys + revues + Doc + divers acces. : 2 000 F. **Patrick GILLES, 17, rue Auguste Polissard, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.48.44.97.**

Vds CPC 6128 + écran coul. + livre + jx D7 orig. : 2 300 F. 2° lect. + cordon : 900 F. Radio-Réveil : 300 F. **Kuy Lim THONG, 17, rue Cépré, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 42.73.08.83.**

Vds jx orig. pour CPC 464, 664, 6128 bas px. Liste ctre env. timbrée. **Jean-Marc TALENTON, 40, rue Molkenbronn, 67380 Lingolsheim.**

Vds CPC 6128 + monit. coul. + impr. + 100 jx + rev. + manuel + 2 lect. : 3 000 F. **Julien URBAUER, 30, av. Gauge, 78220 Viroflay. Tél. : (16-1) 30.24.08.45.**

Vds CPC 6128 coul. + impr. DMP 2000 + nbx jx + disk vierge + util. : 3 000 F. **Philippe RAUNET, 20, rue Pierre Brosselette, 78170 La Celle-St-Cloud. Tél. : (16-1) 30.78.02.35.**

Vds impr. Star LC10 : 1 000 F. **Emmanuel DESCAMPS, 46, rue de Selle, 59730 Solesmes. Tél. : 27.37.38.49.**

Vds 386 33 Mhz + SVGA + DD 120Mo + 2 lect. + impr. jet d'encre + Modem + Dos 5 + Win 3 + Winword 2 + Excel 4 : 12 000 F. **Cédril JANSSENS, 2, rue des Marronniers, 92300 Levalois-Perret. Tél. : (16-1) 47.58.72.07.**

Vds jx C64 disks et K7. Demandez liste. **Serge ALCESILAS, 7, rue de la Forge, 59610 Fourmies. Tél. : 27.60.38.74.**

Vds CDTV Commodore complet ss gar. + nbx log. (CD et disk) : 9 000 F. **Franck MAZZETTI, 89, rue de la Source, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.25.70.84.**

Carte son pro audio spectrum 16 bits SCSI 22 voies stéréo FM int. CD Rom. **Eric JACQUOT, 3, place Auguste Renoir, 95230 Soisy-sous-Montmorency. Tél. : (16-1) 34.12.17.03.**

Vds DD 210Mo Maxtor 15MS : 3 000 F. IDE DD 40Mo Western : 800 F. Carte-mère IPC 386SX 16Mhz : 1 500 F. **Christophe REGNIER, 14, rue Hector Guinars, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 46.07.76.41.**

Vds CDTV complet ss gar. + CD : 5 800 F. **Moustapha MOUNAIM, 114, rue Pierre Brossolette, 91270 Vigneux-sous-Seine. Tél. : (16-1) 69.40.66.42.**

Vds Spat de Silver Reed. Scanner, impr., photocopieur sur ST : 2 500 F. **Florian CARADEC, 9, av. du Mal Foch, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 46.02.96.91.**

Vds grand livre du GFA Basic 3.0 avec disk : 150 F. **Jérémy TRIPOLI, L'Oasis B, rue du Vert Coteau, 06400 Cannes. Tél. : 93.39.42.96.**

Vds jx C64 sur disk. Listre ctre timbre. **David LEUCHART, 20, rue du Clos du Moulin, 59160 Lomme. Tél. : 20.92.51.99.**

PC

Vds IMB PS2 386SX, 8 MR, 60M disque dur, 2 lect. 3.5 avec Windows 3.1 + Dos 5. : 10 000 F. **Tél. : (16-1) 43.50.62.25.**

Vds Tandy 2500 XL (AT286, 12 Mhz, Ram 1Mo, DD40) + nbx log. (util. jx). **Pascal DI FOLCO, 31, rue du Professeur Salmette, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.58.92.02.**

Vds carte-mère 286 16Mhz avec 2Mo de Ram px : 600 F à déb. **Alexandre DAUDIN, 10, rue de Picpus, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.43.40.15.**

Vds Eternam, Dune, Croisière pour un cadavre (PC 3.5), Robocop 3 (pour Atari). **Rémy HAEMMERLE, 52, rue de Picardie, 93290 Tremblay-en-France. Tél. : (16-1) 48.61.41.05.**

Vds jx orig. PC31.2 : Monkey 2, K02, Maupiti I, Manchester, Speed Ball 2, Lure of Tempt., Crois. Cadavre. Px : 100 à 250 F. **Vincent LIEVRE, 80, rue Rouget de L'Isle, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.21.05.59.**

Vds Commodore + impr. : 3 500 F. **Christine PAUL, 2, av. Division Leclerc, 92310 Sevres. Tél. : 45.34.84.01.**

Vds Amstrad PC 1512 + jx. Ecran mono tbe : 2 000 F. **Ilan COHEN, 5, rue Alphonse Bertillon, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.30.15.97.**

Vds PC Philips AT 286, 12,5Mhz, 2Mo Ram, DD 40Mo, lect. 3.5 HD, VGA Coul., souriss, nbx log., tbe px : 5 500 F. **Dominique ORMANDJIAN, 149, rue du Gal Leclerc, 95130 Franconville. Tél. : (16-1) 30.72.24.93.**

Vds IBM PS1 : VGA + EGA + CGA + Slots + jx : 6 500 F. **Hakim BEN LAKDHAR, 6, quai Fernand Saguet, 94700 Maison-Alfort. Tél. : (16-1) 43.53.22.44.**

Vds PC AT 386SX 16 DD 40 2Mo, écran SVGA, Dos, souris, clavier : 3 000 F. **Claude OLLIVIER, La Grande Plaine, bd, des Armaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

Vds portable Toshiba T1000, 512 Ko, poss. 1M24, lect.3.5 720 Ko, neuf + chargeur, log., cordon monit. : 2 900 F. **Daniel LEROY, Le Terme, La Cropte, 24380 Vergt. Tél. : 53.06.76.46.**

Vds 386DX 33, 2Mo Ram, 85Mo DD, Lect.3.5 et 51/4, carte Snd Blaster + CMS + jx + Doc ss gar. **André DUBOIS, av. Carnot, 18015 Bourges cedex.**

Vds le grand livre des PC 486. Tbe. + disk 31/2 : 200 FF. **Yannick RISPOLI, Les Pies, 01250 Jasseron. Tél. : 74.30.06.65.**

Vds pour PC carte soundblaster (Doc en anglais) tbe : 600 F. Vds jx PC. **Cyrille LEMAITRE, 2, impasse Paul Feval, 35230 St-Erblon. Tél. : 99.52.37.73.**

Vds PC Amstrad 1640, écran ECD coul. haute résolution HD 30 Mo, DD 51/4, Dos, souris : 2 500 F. **Olivier BON, 40, av. des Carrières, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 60.12.28.76.**

Vds de 100 à 200 F sur PC : Laura Bow2, Welltris, GP, Dominium, A-Train, Tennis, Global Eff. **Pierre-Alexandre BAILBY, 191, rue d'Alésia, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.43.44.80.**

Vds PC AT 286 12Mhz, 2Mo Ram, DD 44Mo, 51/4 et 31/2, SVGA, Sound Blaster 2 et souris 3 boutons : 6 500 F. **Sébastien BOURRY, Les Veys, 83390 Cuers. Tél. : 94.28.56.00.**

Vds monit. mono PC 8086 compl. VGA 500 F. Ach. Windows V.3.0 pour PC Amstrad 8086 8Mhz. **Patrice GUY, 1, chemin de Clairefontaine, 78580 Maule. Tél. : (16-1) 30.90.84.92.**

Vds PC 386 SX20 + 2 lect. + 1Mo : 3 000 F. Ech. ctre prg. PC ou matériel (console) de jx. **Gaston VAN VETTEREN, 34, rue de la Pecherie, 77120 Coulommiers. Tél. : (16-1) 64.03.05.73.**

Vds carte-mère 386SX 16 pour PC ou éch. ctre DD. **Pierre-Emmanuel MARTIN, 17, rue de Chambery, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.43.69.3.**

Vds PS1 286 IBM, DD 30Mo, Ram 1Mo, lect. 3.5, VGA coul., Dos 5.0, souris, IBM, Works, jx. : 5 000 F. **Thierry MARCHANO, 14, allée Claude Monet, 781600 Marly-le-Roi.**

Vds carte Soundblaster pour PC : 600 F. Vds coffret Pin's Aérospatial. **Fred BRAHAMI, 119, av. de Fronton, 31200 Toulouse.**

Vds PC286 12Mhz, 1Mo Ram, DD 40Mo, 2 lect. 5" et 3", VGA coul. : 5 500 F. **Frank MARGALIN, 10, rue de Paradis, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 48.01.01.13.**

Vds PC Sanyo MBC 990 HD 20 : 4 000 F. **Alexandre DHUIEGE, 135, rue de Sèvres, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 45.67.48.55.**

Vds PC280 12Mhz Kenitec DD 40 2Mo Ram 3" et 5" VGA coul., joy, souris. Dexxa Empr. Epson CQ 500, 24 aig. : 7 000 F. **Hervé BOTHEROU, 4, imp. de Chantepie, 78450 Villepreux. Tél. : (16-1) 30.56.05.31.**

Vds PC 386 20Mhz, 2 ram, DD 80, SVGA, 2 Drives, nbx log. : 7 300 F à déb. **Fabrice SERRIERE, 9, av. Ratel, 94340 Joinville. Tél. : (16-1) 48.85.58.09.**

Vds jx PC (Hook, Push Over, Risky Wood First, First Samourai, Lure of the Tempress) : 800 F ou 200 F pce. Cher. contact PC. **Pierre VACQUER, 2, rue Georges Ducrocq, 57000 Metz.**

Vds PC 8086 XT 8Mhz lect. 720K 3" 640K Ram, écran VGA coul. souris MSDos 3.3. : 3 500 F. **Alban-Brice PIMPAUD, Sente des Sablons, 787500 Andresy. Tél. : (16-1) 39.75.16.14.**

Vds PC 286 Olivetti tbe DD 20Mo ext. 2 lect. 1,44 monit. VGA : 3 500 F. **Eric JAULMES, 1, av. Marie Balajat, 13009 Marseille. Tél. : 91.40.13.75.**

Vds Emulateur PC Atonce plus avec adapt. sans soudure pour STE et Softs : 1 700 F. **Alain SCHMITT, 12, rue de la Chapelle, 57220 Bambiderstroff. Tél. : 87.90.33.46.**

PC 386 25 4Mo Ram DD 80Mo lect. 3" et 5" écran coul. SVGA + souris : 8 400 F. **Carlos MARTINS, 2, place de la Sablière, 94470 Boissy-st-Léger. Tél. : (16-1) 45.99.36.47.**

Vds sur PC originaux. Ultim7, Eye2, Epic : 200 F le jeu. Chuck Yeager : 150 F. Le tt : 600 F. **Cédric AMBIEHL, Impasse Badstub, lot. Eichwaedel, 67530 Ottrott.**

Vds jx PC orig. : King Quest 4 V.F. 250 F. Pushover : 250 F. Hook 170 F. Ultima 7 V.F. 300 F. Mightmagic 3 V.F. 170 F. **Dominique ROZE, 10, rue du 18 juin 1940, 02100 Saint-Quentin. Tél. : 23.62.44.14.**

Vds PC 386DX 33 + 4Mo + SVGA + DD 85Mo + lect. 3" et 5" + Soundblaster Pro + CD Rom + Windows 3.1 + Indy 4 + Train : 13 000 F. **Laurent SCHREINER, 9, rue des Roses, 77178 St Pathus. Tél. : (16-1) 60.01.42.06.**

Vds PC 386DX 20 64K cache 4Mo 800 x 600 HD 65Mo coul. + souris + Docs Soundblaster pro II (Sequencer + Midi). **François PETIT, 158, av. Léon Blum, rés. Bizet, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.28.27.38.**

Vds PC 286 VGA coul., DD 40Mo, 12Mhz, Ram 1Mo + jx (WC, Dune, Eternam..) + Dos 5, souris. Px : 3 500 F. **Alexandre DUTHIER, Villy-le-Moutier, 21250 Seurre. Tél. : 80.62..54.08.**

Vds PC Commodore 386SX 16, 42Mo DD 4Mo Ram, écran VGA 256 coul. carte SVGA, ss gar. nbx jx : 6 000 F. **Séverine DONNAY, 14, av. Mistral, 13410 Lambesc. Tél. : 42.92.95.39.**

Vds PC 1512 Amstrad SD 5" + souris + 80 jx et nbx util. (PCTools, Tableurs, etc..) **Frédéric ROUVEYRE, 106, rue des Pervenches, Les Frégates, 13340 Rognac. Tél. : 42.87.58.21.**

Vds PC 1512 SD écran CGA + jx + Integral PC + souris + manuel + joy tbe : 2 500 F. **Jean-François JOURDE, 14, rue Sermon, 45200 Montargis. Tél. : 38.93.93.41.**

Vds 8088 VGA coul. 1Mo Ram DD 32Mo lect.5" écran coul. VGA : 4 500 F. **Bruno TANTY, 1, rue Maryse Bastié, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 45.28.01.71.**

Vds jx PC (orig.) + btes et manuels tbe : 100 F pce. **Fabien TORRES, 9, bd Carnot, 771600 Provins. Tél. : (16-1) 64.00.17.29.**

Vds PC 286 16Mhz VGA coul. 1Mo + 40Mo souris + joys + carte son + 2 drives + doc + 100Mo de soft : 4 000 F. + LX800 : 800 F. **Stéphane KELCHE, 57, rue Pierre Semard, 917000 Ste-Geneviève-des-Bois. Tél. : (16-1) 69.25.03.25.**

Vds PC AT 286 16Mhz, 40Mo, 2 lect. 5" et 3", 4Mo de Ram, VGA + joys + nbx log. + jx : 7 500 F. **Danh NGUYEN, 12, rue Etienne-Dolet, 94270 Kremlin-Bicêtre. Tél. : (16-1) 46.58.85.29.**

Vds carte sonore Adlib/PC + 4 barettes mém. Simm 256ko chacune. Px à déb. **Marc FRATTI, 6, rue des Marguerites, 69680 Chassieu. Tél. : 78.90.61.75.**

Vds PC 386SX 25 + Copro + 4Mo Ram + DD 52Mo + lect. + écran + carte SVGA 1Mo + SoundBlaster Pro + Imp. 9 aig. : 12 000 F. **Marc PARIS, 35, rue des Chantereines, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.59.67.93.**

Vds PC 386DX 33 gar. 5MS + DD 106 + 2Mo + SVGA + nbx util. et jx. : 8 990 F. **Philippe VERBEKE, 16, rue Bir Hakeim, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.63.77.**

Vds PC AT 386SX 20 Mhz VGA coul. 1Mo + lect 3" DD 40Mo + souris + log. neuf : 6 000 F. **Pascal LEBRETON, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.91.06.88.**

Vds PC AT. 286 + 3" + EGA ext. coul. + 1 ram + nbx jx. Tbe. Px : 3 5000 F à déb. **Antoine MAIRESSE, 17, rue de la Clef, 59000 Lille. Tél. : 20.55.92.42.**

Vds Tandy PC286 8/4Mhz, 786Ko lect. 2x3", VGA coul. + souris + tapis + util. + nbx jx : 9 000 F. à déb. **José DA SILVA, 170/40, rue de Provence, 59210 Coudekerque Branche. Tél. : 28.61.53.99.**

Vds sur PC 3" + nbx jx. Indy 4. Vds carte joy. Ach. S.Nintendo. **Marceau LIMOUSIN, 2, place Henri d'Astier, 94220 Charenton. Tél. : (16-1) 48.93.90.94.**

Vds carte SVGA 1Mo trident : 350 orig. GP Undilited, Civilization, Champion Ship, Danag : 150 F pce. **Olivier FELBER, 1, rue de la Chapelle, 67540 Ostwald. Tél. : 88.29.06.83.**

Vds PC Amstrad 3086 tbe DD 30 Mega, 2 lect., écran mono, log. **Guenaël JAFFREZOU, 40, rue Alexandre Prachay, 95590 Presles. Tél. : (16-1) 30.34.24.30.**

Vds Pr PC : WC2 + 501, Epic, Battle Isle, Monkey 1 et 2, Another World, Bat, B17, Croisière, etc.. : 200 F pce. **Stéphane MANNEQUIN, 2 bis, rue Contant, 93220 Gagny.**

Vds jx sur PC poss. Laura Bow, Special Forges, etc.. Ach. jx **Yves DUMONT, 26, rue de Rome, 94510 La Queue-en-Brie.**

Vds PC 3.5 p Ko2, Great Court 2, Speed Ball 2, GP 2 : 125 F. GP Unlimited, Barbarian 2 : 150 F. **Guillaume FLETCHER, 1, rue Jean BARJAUD, 72200 La Flèche. Tél. : 43.94.12.40.**

Vds jx PC orig. : Aces of pacif. 150 F. Lure Tempress 150 F. Chuck Yeag 150 F. GPU 150 F. Monkey 2 150 F. SQ4 150 F. etc.. **Franck LOIODICE, 27, rue de la Cerisaie, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 42.72.53.10.**

Vds PC 386SX 25Mhz + 2 lect. DD 95Mo + souris + écran et carte VGA + jx + util. : 7 000 F. **Pascal MONTIEL, 132, rue de Rosny, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.70.18.21.**

Vds PC 286 VGA coul. DD 40 : 6200 + nbx log. : Heart of China, LHX, Great Court 2, Battle Isle, Megafo : 200 F. **Alain BIERRY, 56, rue de Chatenois, 676000 Selestat. Tél. : 88.92.94.70.**

Vds pour PC carte SVGA 512K : 500 F. Soudblaster 750 F. WC2 et MM3 : 200 F pce. Casio 85000G : 400 F. **Thierry PERRAUT, 20, av. G. Clémenceau, 33500 Libourne. Tél. : 57.51.00.20.**

Vds PC 1512 640K, DD 5", CGA coul. + souris + util. et nbx jx : 3 500 F. Vds C64 K7 + mono + nbx jx : 1 000 F. **Luis CEIFAO, 16 bis, rue du Moutier, 93240 Stains. Tél. : (16-1) 48.29.16.64.**

Vds PC AT 386SX VGA DD 40Mo 1 Ram, souris, Copros Dos 5.0 : 7 500 F. **Pascal VANZATO, 6, rue de l'Indépendance, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 30.21.16.03.**

Vds PC AT 386SX 20, DD 105 Mo, Ram 2Mo, Lect. 3", 5", 512Ko Vidéo, souris, écran arche SVGA, jx, joys, px : 8 000 F. **Bruno VAUTHIER, Aérodrome d'Etampes Mondésir, 9169 Guillerval. Tél. : (16-1) 600.80.99.71.**

Vds jx PC 3" Dune + GP 5002 + Martian Memo + Poolrad : 650 F ou 175 F pce. **Olivier DUMAZY, 37, av. de Beaumont, 64320 Idron. Tél. : 59.27.27.95.**

Vds PC AT 286, 12 DD 20, 80 écran nec 800 X 600 carte 256 + souris Genius avec 40Mo de prog. : 6 000 F. + Citizen 2 000 F. **Jean-Pierre TRIGALOUX, 32 bis, bd Maxime Gorki, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46.78.55.75.**

Vds jx PC WC 2, Life et Death 2, utilma underworld, Railroad Tycoon, Monkey 2, MM3 : 200 F pce. **Laurent VERNIER, 24, chemin de Crecy, 69370 Saint-Didier-au-Mont-d'Or. Tél. : 72.17.05.21.**

Vds PC 3086, tbe, 640Ko Ram, lect. 5" et 3" HD, DD 30Mo, souris, carte VGA, nbx jx et util. : 4 900 F. **Ghislain BEYRATH, 33, rue Michelet, 7837 Plaisir. Tél. : (16-1) 30.55.21.18.**

Vds jx orig. PC : Hook, Croisière pour un Cadavre, Dune : 220 F pce. 600 F les 3. Cher. contact PC. **Agnès COCAGNE, 32, rue Amiral de Grasse, 06130 Grasse. Tél. : 93.36.20.37.**

Vds PC 386/33 2Mo + Mon SVGA coul. + DD 200Mo + impr. + Win 3-1 + Dos + util. + jx + acces. tbe : 10 000 F. **Olivier COLLE, 56, av. du Groupe Morgan, 06700 St Laurent-du-Var. Tél. : 93.31.36.13.**

Vds impr. PC W8256 Amstrad : 700 F. **Yannick COUGOULAT, 25, route de Limon Communay, 69360. Tél. : 72.24.67.54.**

Vds IMB PS2 386, VGA coul., 20Mhz, DD 40Mo, Ram 2Mo : 9 000 F. **Arnaud MOREL. Tél. : (16-1) 47.41.64.39.**

Vds PC 386DX 40, Ram : 4Mo, HD 125Mo, SVGA 1Mo, 2 drives, HD, Mini Tower, ss gar. : 12 000 F. **Emmanuel ROBERT, 25, rue André Bollier, 941000 St-Maur-des-Fossés. Tél. : 42.17.31.96.**

Vds prog. orig. pour PC (RDV 2, Menu 1.1). **Didier HESS, 2, rue des Lilas, 67590 Ohlungen. Tél. : 88.72.72.78.**

Vds carte dble joy + soundblaster PC, bas px + ach., éch. Vds log. sur Amiga et PC. **Christophe HABBIB, 27, rue des Fabriques, 68200 Mulhouse. Tél. : 89.43.26.38.**

Vds pour PC impr. Epson 800 XL 1 000 F. Lect. 5" 250 F. tbe. **Grégory BONNEVILLE, 219, rue de l'Egalité, 45570 Ouzouer-sur-Loire.**

Vds PC 1640, 640Ko Ram, DD 20Mo, lect. 5", EGA coul., souris, sans dos, jx : Prince Persia, Sincity 1 500 F. **Sébastien ROBIN, BP 27, 77552 Moissy-Cramayel.**

Vds utilma 7 200 F. Civilization 200 F. Le tt : 350 F. **Stéphane MIGNONAT, 2, voie du Silence, 11100 Narbonne. Tél. : 68.32.35.79.**

Vds PC XT 8088 640K carte et écran EGA + DD 42Mo + lect. 3", 5". Px : 2 300 F + 550 F pour AT 286 2Mo et VGA. **Olivier GRANDJEAN, 12, rue de Nozay, 91310 Montlery. Tél. : (16-1) 69.01.09.88.**

Vds PC 1512 SD écran coul. CGA + souris + integral PC + nbx jx (tbe) : 1 900 F. **Sébastien DUBOIS, 10, rue des Boërs, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 39.59.53.94.**

Vds jx PC 3" Utilma 7, Ultima underworld, Martian Dream Rex Nebular, Powermonger, etc.. 150 à 300 F pce. **Christophe DAUDENTAUN, 5, rue de Brest, 69006 Lyon. Tél. : 78.24.3.74.**

Vds PC AT 386 DX40, 4Mo de Ram, DD 40M, carte VGA 512K, écran SVGA, 2 lect., Dos MS 5.0, Windows 3.1 excel. 4.0 : 12 000 F. **Bruno DENIS, 103, rue de Gournay, 91100 Corbeil Essonnes. Tél. : (16-1) 60.88.07.78.**

Vds AT 286, 16Mhz, DD 40Mo, FD1,2Mo 1.44 carte VGA (S. écran) jx et util. : 4 500 F. **Jérémy CORREIA, Les Jardins de l'Amiral, rte de Grasse, 06600 Antibes. Tél. : 93.74.79.06.**

Vds Compaq 286 12 + DD 40 + 3" et 5" + monit. Compaq VGA coul. + nbx log. : 6 000 F à déb. (+ impr.). **Alexis LEBLOND, 45, rue Berthier, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.70.27.**

Vds pour PC Pack Antivirus sous Windows 3 : 200 F. Pack Protection des données : 200 F. (Livre et disk). **Frédéric GUIMARD, 15, rue Hoche, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.45.74.**

Vds PC 1640 Tbe port compris : 6 500 F. **Erwan CORRE, 3, route de Versailles, 91190 Villiers-le-Bâcle. Tél. : (16-1) 60.19.26.63.**

Vds orig. de Challenge Foot 100 F. Cher. contact et jx pour PC. **Jean-Marc DOBEL, 27, rue de la Cressonnière, 7893 Vert.**

Vds jx sur PC B17. ADS, Simcity, Trakplatoon, Harpoon, Yeager, HQ, Secrets Yeapons, Civilization. F117. : 180 F pce. **Patrick RUSSO, 16, av. Semeria, 06300 Nice. Tél. : 93.26.27.95.**

Vds jx PC : Epic, Swotl, Baby Jo, Jefighte 1 et 2, F117, Silent Service 2, Star Trek, etc... **Matthieu SCHMIT, 29, place Georges Pompidou, 92200 Levallois. Tél. : (16-1) 47.58.17.28.**

Vds PC 386 SX 20 2Mo Ram DD 40 2 lect. HD Mon. VGA carte son, Imp. coul. nbx log. orig. px à déb. **Michel BLUMENFELD, 5, les Sions, 17137 Esnandes. Tél. : 46.01.20.20.**

Vds PC AT 286 20Mhz HD 40Mo, 3" et 5" SVGA, joys, souris, 150 disk. : 6 500 F. + GG, 3 Lart. : 1 000 F. **Ivan LEROY, 37, rue Louis Rolland, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 46.55.40.89.**

Vds IBM PS1 386 SX16 Ram, 2Mo, DD 40Mo, VGA mono 2., Slots, Windows, Worfs 2, Moden, Dos 5., ss gar., souris : 6 500 F. **Frédéric LEBRIS, 3, allée Christine, 91700 Villers-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.16.82.96.**

Vds 486 DX33 4Mo Ram DD 125Mo, 2 lect., écran SVGA, souris, nbx log. (jx, util., progiciels) px : 16 000 F. **Eric CAILLET, 28, rue des Auvergnats, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.80.21.31.**

Vds PC AT 286 16Mhz, Atari 2 Mo Ram FD 1, 2Mo HD 88Mo, VGA, Clavier 102 tch, souris, log. : 5 000 F. **Pascal FICHE, 12, place de Diane, 78350 Jouy-en-Josas. Tél. : (16-1) 39.56.16.05.**

Vds Tandy HX Compt.PC + monit. coul., TGA + Carte + Memo. + souris + jx + joys + lect. 5". **Hervé RIDARCH, 1, rue Jacques Prévert, 92240 Malakoff. Tél. : (16-1) 46.54.13.85.**

Vds PC 1512 Amstrads écran coul. + lect. 5" 360Ko : 2 000 F. Vds Totalrecal Amstrad CPC Disk : 50 F. **Laurent SCHNEIDER, 242, route d'Oberhausbergen, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.27.14.45.**

Vds PC 10-SD Commodore lect. 3" + écran VGA coul. + 1 jeu + Tetris + Util. : 3 800 F. **Laurent MOTELLE, 5,rue Henri Barbusse, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.34.86.75.**

Vds sur PC 3p : Indy 4, Beholder 2, Command HQ, King Quest 5. De 100 à 200 F ou éch. **Jean-Luc DOTHEE, Chemin des Bouères, 63430 Pont-du-Château. Tél. : 73.83.13.21.**

Vds PC Evolutif Tandon 386 SX 16, DD 40M + nbx prog. Vds AT 1040STE + SM124 + nbx jx. **Eric ZALI, 44, av. Boileau, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.800.53.33.**

Vds pour PC Another World (Disc 3") px 200 F. **Laurent ROSSIGNOL, 12 Ledessus de la Buche, 41330 Villefracœur. Tél. : 54.20.10.11.**

Vds IBM PS1 386SX 16.2Mo, VGA Mono, DD 40Mo, 2Slots, Modem. Windows 3., Works 2, Dos 5. ss gar. : 6 700 F. **Frédéric LEBRIS, 3, allée Christine, 91700 Villiers-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.16.82.96.**

Vds AT286 Commodore, DD 80Mo, lect. HD 3", 5", 1Mo Ram, Monit. coul. VGA, Coprocesseur Math. TBE : 6 500 F. **Xavier FRANCO, 28, rue Pierre Renaudel, 76300 Sotteville-les-Rouen. Tél. : 35.72.49.13.**

Vds PC XT, CGA Mono, Dble 360K, nbx log., 1 500 F. 256K Ram + Dos 3.3 : 2 000 F. 640K + Dos 3.3 + carte jx. **Gérard MARCIA, 6, rue de Roanne, 765000 Elbeuf. Tél. : 35.77.15.24.**

Vds DP pour PC. 2 F/100 Ko. Liste ctre disk ou 10 F en timbre. Vds West Phaser pour ST : 180 F. port compris. **Stéphan DELOUIS, 18, rue Gaston Monmousseau, 94200 Ivry.**

Vds PC AT 386 SX 20 tbe, DD 42 Mo, 2Mo Ram, lect. 3" et 5", VGA coul., S.Blaster + CMS, souris, joy, jx, util., px : 9 000 F. **Cyrille BERNARD, 119, rue de Panserot, 91510 Lardy. Tél. : (16-1) 60.82.75.76.**

Vds jx PC 3", King Q5, Loom, Conan Camelot, Another, Prince, Dos 6. : 150 F pce. **Hervé DEJEAN, 123, rés. Le Clos, 83550 Vidauban. Tél. : 94.73.17.68.**

Vds ou éch. jx PC 3" : Eternam, WC 2, F19 etc. Cher. Gods, Magic Pockets, Jack Nickauls, Golf Sign., édition, etc... **Xavier HILLER, 17, rue des Palmiers, 31240 L'Union. Tél. : 61.74.45.56.**

Vds PC 386 SX16, DD 1Mo, lect. 3", 5" HD, 2Mo, VGA coul., souris, nbx jx orig. tbe : 9 000 F. **Gérard DE MENDITTE, 35, rue des Beautés, 91560 Crosne. Tél. : (16-1) 69.48.06.98.**

Vds PC 386 Olivetti 16Mhz 4Mo Ram, lect. 3", écran VGA 100Mo + nbx jx et util. **Frédéric BARNABE, 37, rue Pravaz, 38340 Voreppe. Tél. : 76.50.09.54.**

Vds 386 SX 20, VGA 3", 5", Ram 2M, DD 21Mg, 20MS, Stacker, souris, Windows, Dos 5., Excel 3, Corel Draw, utils + jx : 6 000 F. **Serge PIEROTTI, 136, av. de Clichy, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.29.94.51.**

Vds 386 DX 33 4M, SVGA, D 125M, 3" + 120 disk (Excel 4, Amipro, Laura Bow 2) : 12 800 F. Vds, éch. jx PC. **Christophe PEKAR, 21, rue Saint-Martin, 27950 Saint-Marcel. Tél. : 32.51.89.59.**

Vds 386 SX 16Mhz HD 120 4Mo Ram, 2 lect. HD, VGA. Px à déb. **Christophe KOWARSKI, 3, cité Les Fleurs, rue des Plantes, 94440 Villecresnes. Tél. : (16-1) 45.95.95.68.**

ST

Vds jx ST à prix dément, éch. jx ST ctre jx PC. **Laurent BOUMEDDANE, 9, av. de la Redoute, 92600 Asnières.**

Vds 520 STE + monit. coul. + souris + joys + tapis + jx, px : 4 000 F. **Erwan LE GOFF, Kereoc-Mentoul, 29890 Plouneour-Trez. Tél. : 98.83.47.01.**

Vds disk 3 1/2 pour ST/F/E; vds impr. Epson LQ 500 ; vds orig. ctre 50 F et 200 F. **Guillaume BISOTTS, 5, rue de Douai, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.81.38.77.**

Vds 520 ST monit. SC 1224 lect ext. SSD, jx, doc, btes de rangs 5 + 50 origs + joys, px : 3 400 F. **Christophe GAILLY, 6, allée des Myosotis, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.54.25.41.**

Vds 1040 STF + écran mono + D. dur 60 méga + revues, log. + 50 disques + joys, px : 5 000 F. **Frédéric MIAILLE, 31, rue des Fleurs, 91240 Saint-Michel-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.04.79.98.**

Vds 520 STF + jx + acc : Kit Sampling + kit serveur + 2 joys + log musique, px : 1 600 F. **Jérôme SOULAT, La Rocade, bât. B-15, 91160 Longjumeau. Tél. : (16-1) 69.09.48.83.**

Vds 520 ST + souris, px : 1 500 F à déb. **Monique VALLAT, 107, avenue A. Sarrault, 95190 Goussainville. Tél. : (16-1) 39.88.14.34.**

Vds 520 STF + écran coul. + joys + nbx jx, px : 4 000 F. **Arnaud LEYRAT, 70, rue du Javelot, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.83.33.85.**

Vds log pour Atari à très bas prix, demandez list. c'est sérieux. **Jean-Claude Neveu, Cité la Saussaie, bât 6, esc. 5, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 42.35.10.20 (ap. 18 h).**

Vds 1040 STE + 100 jx et util. + joys + souris neufs, px : 2 500 F. **Donat BERTOZZI, 34, bis avenue de la Gaude, 06800 Gagnes-sur-Mer. Tél. : 93.20.16.83.**

Vds 1040 STE + mon. coul. SC1435 + 3 D const. kit + câble pér. + souris + jx + joys, tbe, px : 3 000 F. **Arnaud GRANDPIERRE, 44, rue Carpeaux, 94210 La Varenne St-Hilaire. Tél. : (16-1) 48.86.23.27.**

Vds 520 STF + souris + manette + 60 jx, px : 1 500 F. **Cyril VALLET, 136, rue de la Flandre, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.36.54.82.**

Vds 520 STE + jx (Special Forces, Sensible Soccer...) + 2 joys + souris, px : 2 000 F. (à déb). **Vincent LEBRUN, 10, rue de la Barrière, 35630 Hede. Tél. : 99.45.40.16.**

Vds 1040 STE + mon. coul. + joys + souris + doc jx (A. World, cart. 60 DS) + log, tbe, px : 3 900 F. **Guillaume LE GORREC, Route de Trévignin, 73100 Pugny Chatenod. Tél. : 79.88.29.60.**

Vds Atari 520 ST + lec. ext. + lect int. neuf + 2 joys + 2 souris + nbx jx (Populous etc...), px : 6 000 F. **Mathieu BOUCHARA, 33, av. de la Valmasque, 06600 Antibes. Tél. : 93.33.71.15.**

Vds orig. pour ST à 50 Frs : Midwinter 1 & 2, Power Monger, Their Finest Hour, Discovery.... **Eric CUKIER, 62, rue de Bayard, 31000 Toulouse. Tél. : 61.63.90.55.**

Vds orig. Croisière pour... (ST) : 125 F, Delux Paint : 250 F (ST) Fligt simulator 2 C 64 : 100 F, Pool of Radiance : 100 F. **François-Manuel FAURE, 4, croix du Rocher, 38700 Le Sappey-en-Chartreuse. Tél. : 76.88.82.45.**

Vds STF DF NR + nbx log. + man. + 2 souris + impr. coul., px à déb. **Patrick BURDEYRON, Les Genevriers, 39260 Charchilla. Tél. : 84.42.03.53.**

Vds 520 ST + nbx jx + org. + joy + souris + util., tbe, px : 1 900 F. **Eric LELIEVRE, 29, rue Emile Fontanier, 78320 Le Mesnil-Saint-Denis. Tél. : (16-1) 34.61.05.73.**

Vds 520 STF, tbe + écr. SC 1425 + 100 disq (util., jx, 10 orig.) + souris + joy + bte rgt, px : 3 850 F. **Frédérick CAZAURAN, 30, rue Emile Fontanier, 78320 Le Mesnil-Saint-Denis. Tél. : (16-1) 34.61.86.02.**

Vds 1040 STE + souris + nbx jx (bât. 2, Epic, Sensible, Super Ski 2, Vroom), px : 2 190 F. **Branislav PERIC, 71, bis bd Barbès, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.55.31.79.**

Vds 520 STE (ss gar.), + joys + 8 jx, px : 2 300 F. **Christine PUNTUNET, 135, rue de France, 06000 Nice. Tél. : 93.97.08.99 (ap. 19 h).**

Vds démos, Dom-Pub sur ST à un px sidérant! **José MUNOZ, BP 3, 89010 Auxerre.**

Vds sur Paris : Hook, Their Finest Hour, Indiana Jones Adventure, etc... sur ST, px : 150 F pce. **Denis PIFFETEAU, 11, rue de Navarre, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.37.55.57.**

Vds STE 2 Mo ss gar. + 2 mon. + logi. + livres + revues, px : 3 990 F à déb. ou vte sép. **Bruno GENTIL, 20, rue de la Pointe Marguerite, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 64.21.14.30.**

Vds 1040 STF + DD 20 mo + écran mono. SMI 124 + imp. brother M-1209 + meuble + util. (GFA, Basic etc...), px : 4 000 F. **Marc VAISSIE, 44, av. de Bouconne, 31490 Leguevin. Tél. : 61.86.56.25.**

Vds orig. STE (avec doc) : Deluxe Paint 3, px : 150 F, Cyberpaint : 200 F, Canvas : 50 F, Tennis Cup : 50 F (tout : 350 F). **André SCHELCHER, 62, rue Hugwald, 68100 Mulhouse. Tél. : 89.66.43.48.**

Vds Operation Harrier Kick Bowinl STE orig. : 50 F. Vds jx A500. **Carlos BATISTA, 79, rue Pernety, 75014 Paris.**



283, rue du Fb Saint-Antoine 75011 Paris
Tél : (1) 43.70.82.45 (lignes groupées)

Du Lundi au Samedi de 10 h à 13 h et de 14 h à 19 h - Métro : Nation

CONFIGURATION DE BASE S.B.I.

Boitier mini tour : 1 Mo de RAM; 1 lecteur haute densité 3/2; disque dur 40 Mo; 2 ports série; 1 port // et 1 port jeux.

BASE	VGA mono	VGA couleur	S-VGA couleur
386 SX33	4 490.00 TTC	5 490.00 TTC	5 990.00 TTC
386 DX 40	5 490.00 TTC	6 490.00 TTC	6 990.00 TTC
486 SX 33	6 290.00 TTC	7 290.00 TTC	7 790.00 TTC
486 DX 33	8 290.00 TTC	9 290.00 TTC	9 790.00 TTC
486 DX 50	9 990.00 TTC	10 990.00 TTC	11 490.00 TTC

OPTIONS SUR LES CONFIGURATIONS SBI

- Disque dur 85 Mo :........+ 700 F
- Disque dur 125 Mo :.......+ 1 200 F
- Disque dur 210 Mo :.......+ 2 400 F
- Deuxième lecteur :..........+ 450 F
- 1 Mo de RAM sup. : ......+ 290 F
- Autres : nous consulter

PROMO

SBI 486 DX 33 MHZ

4 Mo de RAM et 128 ko de ram cache
1 lecteur hte densité et D. dur de 125 Mo
Carte S-VGA 16 Bits avec 1 Mo (1024*768)
Ecran S-VGA 14" couleur sur socle
Clavier 102 touches et Souris
Carte s. blaster II et 1 jeux au choix

10 990 F TTC

depot vente reprise de votre ancien ordinateur

PROMO

SBI 386 DX 40 MHZ

4 Mo de RAM et 128 Ko de ram cache
1 lecteur de disquette hte densité
Disque dur de 85 Mo
Carte S-VGA 16 Bits avec 1 Mo (1024*768)
Ecran S-VGA 14" couleur sur socle
Clavier 102 touches et Souris

7 990 F TTC

CARTE S SONORE

Sound blaster II	890 F
S.blaster pro II	1 390 F
S blaster pro MCA	1 790 F
S. blaster pro 16 Bits	NC
S. blaster + cd rom	3 290 F
Video blaster	2 890 F

CARTES MERES

386 SX 25	790 F
386 DX 40	1 350 F
486 SX 33	1 750 F
486 DX 33	3 990 F
486 DX 50	5 990 F
Autres	NC

Etude de reseau novell sur simple demande installation et formation sur site.

DISQUES DURS

Disque dur 40 Mo	1 450 F
Disque dur 85 Mo	1 990 F
Disque dur 105 Mo	2 390 F
Disque dur 125 Mo	2 690 F
Disque dur 210 Mo	3 490 F
Autres	NC

CO-PROCESSEURS

80 386 SX 16/20	490 F
80 387 SX 25	590 F
80 387 SX 33	690 F
80 387 DX 16/20/25	690 F
80 387 DX 33	750 F
80 387 DX 40	990 F
487 SX 20/25	2 990 F

PRIX TTC

NOTEBOOK TWINHEAD

(Garantie 2 ans)

SERIE 386 SXL 25 MHZ
2 Mo et HD 60 Mo 10 990 F
Autres modeles disponibles

SERIE 486 DX 25 MHZ
4 Mo et HD 80 Mo 16 990 F

IMPRIMANTES STAR

LC 20(9 aig.)	1 750 F
LC 24-20(24 aig.)	2 490 F
LP 4 (Laser 1Mo)	8 490 F
LP 4 (postcript)	12 390 F

IMPRIMANTES HP

Deskjet 500	3 290 F
Deskjet 550 C.	4 490 F
Deskjet 500 C	NC
Autres	NC

SBI 486 SX 33 MHZ

4 Mo de ram et 1 lecteur de disquette
Disque dur 125 Mo
Carte S-VGA 16 bits avec 1Mo de ram
Ecran S-VGA couleur (1024*768)
Clavier 102 touches + souris

8 490 F TTC

DIVERS

Lecteur 3/2 1,44 Mo	370 F
Lecteur 5/4 1,2 Mo	440 F
Souris 3 boutons	150 F
Carte joystick	150 F
Simms 1 Mo	290 F
Simms 4 Mo	1 090 F

BINAIRE A ORLEANS
16 RUE J. D'ARC
45000 OREANS
TEL : (16) 38 81 13 23
POUR MIEUX VOUS SERVIR

FACILITÉS DE PAIEMENT :

Carte Bancaire, Carte Aurore, Crédit Cetelem. Paiement en plusieurs versements sans frais.

LE DROIT À L'ERREUR :

Si, sous 8 jours suivant votre achat, vous n'êtes pas satisfait, Binaire s'engage à vous remplacer le matériel contre un produit équivalent ou supérieur.

petites annonces

ECHANGES

Ech. jx, util., demos sur A 500. Vds jx orig. 100 à 150 F. **Henri POUSSIN, 119, rue de la Paix, 94170 Le Perreux-sous-Marne.**

A500 cher. contacts pour éch. Env. liste. **Thierry RENAUDI, 25, rue Wakatsuki, 69008 Lyon.**

Cher. contacts sérieux et rapide pour éch. Env. Liste sur Atari. **Philippe MANUEL, Le Tournail, 84150 Jonquières.**

Mega STE 4Mo rech. contact pour éch. jx, util. et Doc. **Bernard RYCKELYVCK, 2, chemin des Amandiers, 11800 Villedubert. Tél. : 68.78.79.00.**

A500 cher. contact sérieux pour éch. jx et util. Env. liste. **Nicolas MUNOZ, rés. l'Espérance, 34110 Frontignan. Tél. : 67.48.23.05.**

Ech. 400 jx sur PC 5". **Nathalie WILLARD, 20, Cours de Vincennes, 75012 Paris.**

Cher. contacts sur Atari. **Sandro ABRASSART, Joseph-Ridez 43, 70800 Frameries. Belgique.**

Cher. contacts pour éch. jx et util. sur PC 3" et 5". Env. liste. **Gaël COMBE, 12, imp. des Lechères, 38240 Meylan. Tél. : 76.90.72.23.**

PC et Amiga éch. jx et util. **John TCHEN, 30, Marx Dormoy, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 47.76.14.31.**

Ech. jx Lynx (Xenophobe, Electrocop...) ctre Toki, Batman, Rampart, Vicking Child, et... **Bastien BONALUMI, 10, rue du Vivelay, 95740 Frepillon. Tél. : (16-1) 30.40.08.18.**

PC éch. jx. Poss. Lewis, Lure, Lavra 2, Dune, Epic, Eternam, WC2, Startrek, Falcon 3, Aces Pacific, Underwold. **Mourad BOURAIS, 11, rue Armand Thibaut, 21300 Chenove. Tél. : 80.51.26.22.**

Ech. CPC 464 Monochrome ctre Atari VCS en bon état ou Nes. **Alain CHALEUNSINH, 2, allée des Patres, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 60.20.44.57.**

Ech. sur GG, Donald Duck ctre Monsterworld ou Mickey. **Benjamin TAILLANT, 3, allée Copernic, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tél. : 20.91.60.75.**

Cher. contacts pour éch. jx, démos. sur Amiga. **Christian SIXTE, 19, rue de Lorraine, 4421 Pornic. Tél. : 40.82.41.76.**

Débutant cher. contacts sérieux et durables sur Amiga. **Philippe POIDEVIN, 55, Côteau Fleuri, 59121 Prouvy. Tél. : 27.31.21.63.**

Cher. Contact sur Atari 1040 STE pour éch. jx et util. **Jean LOPEZ, Riera Blanca, 158, 08903 L'hospitalet. Espagne.**

Cher. nbx jx sur Atari 520 STF ou STE. **Laurent LE GUILERMIC, 18, rue du Bois Joly, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.21.63.59.**

Ech. ou vds Wargames sur PC et Amiga. **Jean-Philippe HAMMER, 15, rue Tarade, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.61.33.45.**

Ech. jx et utils, démos sur PC VGA. **Sébastien BIZIOU, La Follaine, 37310 Azay-sur-Indre. Tél. : 47.92.54.11.**

Cher. contact sérieux avec possesseur Falcon pour éch. informations. **Jacques DEVROC, Bat. E3 Vert Bocage, 13300 Salon de Provence. Tél. : 90.42.07.70.**

Cher. jx de réflexe sur A500 + éch. jx. **Dominique PAIN, 6, zone Artisannale Les Avants, 34270 Saint-Mathieu en Treviers. Tél. : 67.87.29.01.**

Amiga STE cher. contacts pour éch. log., début. bienvenus. Cher. log. PC éch. contre log. Amiga ou ST. **Stéphane FOULON, 11, rue Pierre Lavergne, 11100 Narbonne. Tél. : 68.64.05.49.**

Amiga. éch. jx et util., cher. Publishing Partner version 1, Master. **Thierry THIVEYRAT, 5, clos de Contes, Quartier les Pins, 06390 Contes. Tél. : 93.79.04.87.**

Rech. contacts Amiga pour éch. jx récents. **Christian LANDON, 8, rés. Lorenco, 91220 Retigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.88.09.58.**

PC rech. programmeurs confirmés en Turbo. 6 éch. Routines. **Jérôme DURAND, 4, av. de Marly, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.40.84.20.**

PC et Amiga éch. jx et util. Cher. PC contact. **Michel CHEN, 12, place des Dominos, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.76.14.31.**

Vds nbx log. à bas px pour Atari ST. Env. disk vierge pour liste. **Roberto MAURO, 58, av. de la Résistance, 4630 Soumagne. Tél. : 041.77.49.99.**

Cher. contact PC jx et util. Poss. Dune SO4, Larry 5, Epic... **Philippe BLONDEL, 26 A, chem. Grand Douzel, 1234 Vessy. Genève.**

Rech. contacts Wargames, Strategique et Simul. de Gestion. **Frédéric CHATELAIN, 186, bd de Créteil, 94100 St Maur. Tél. : (16-1) 42.83.11.35.**

Amiga, éch. jx et demos. Env. liste. **Xavier EVRARD, 16, rue des Courlis, 77420 Champs-sur-Marne.**

Cher. contacts sur Amiga, PC et S. Nintendo, MD. Début. accept. **Jean-Michel AUBIN, Cité les Raumettes, 13700 Marignane.**

Cher. contact sérieux, début. accept. **Patrick VALLOTON, Blancherie 40, 1022 Chavannes. (Suisse).**

PC cher. contact util. et jx. Début. s'abst. Env. liste. Vds orig. Falcon 3. **Nicolas THOREL, 2, bd Roederer, 5110 Reims. Tél. : 26.47.54.56.**

Amiga 500-600 : Ech. durables, sérieux. Jx et util, DP, Docs. **Bernard BARANOWSKI, 7, rue Marcel Cachin, 62210 Avion.**

Cher. contacts sympa sur ST. Env. liste ou jx. **Lionel LEMAIRE, 2, square Fleming, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.66.86.60.**

Ech. jx ST contact rapide et sérieux. Env. liste. Vds Croisière, GP Microposs : 300 F les 2. **Pavio PIMENTA, 14, rue Martin Luther King, 77176 Savigny-le-Temple. Tél. : (16-1) 64.41.04.34.**

Cher. contact sur Atari ST, Amiga, PC, Orig., Amstrad, Tandy, Atari, XL, VG 5000. **Laurent MATHOUT, 1, rue Alix Marquet, 58700 Premery.**

Cher. contact Amiga sur Le Mans ou Alençon. **Frédéric ROQUES, 77, av. Lovis Gordelet, 72000 Le Mans. Tél. : 43.77.03.31.**

Ech. Jx et util. sur Amiga. Env. liste. **Marc DUBOIS, 121, bd Emile Zola, 54520 Laxou.**

Ech. jx et util. sur Amiga. **Alexis CHAILLOU, 22, rue des Ecuyers, 28000 Chartres.**

Cher. contact sérieux et durables sur Amiga pour jx et util. **AMAURY. Tél. : (16-1) 64.90.93.13.**

Ech. jx PC. Env. liste. **Pascal HERY, 70, rue Boursault, 75017 Paris.**

PC 386 VGA éch. jx (3" et 5") et util. **Cyril BENOIT, 12, rue de l'Etoile, 13140 Miramas.**

Softs pour ST, Amiga, S.Nes. **David GERVAIS, 21, av. Petite Suisse, 6001 Mancinelle. Belgique.**

PC Merc. Cher. contact pour éch. jx et util. **Roger CATTA, 14, rue du D. Heckel, 13011 Marseille.**

PC VGA éch. orig. sur région Nord. **Philippe SION, 57, Verte Rue, 59310 Mouchin. Tél. : 20.79.73.01.**

Ech. jx + doc sur PC tous formats. **Hervé RECOUPE, 16, rue de Bourgogne, 027760 Holnon.**

Ech. ou vds jx sur Amiga (poss. Bat II, Lotus II, etc...). Vds Nes + 9 jx : 1 500 F. **Pierre FOUCHER, 13, rue Barbès, 29200 Brest. Tél. : 98.05.30.52.**

Ech. orig. (Eternam, Bargon Attack, Elvira 92) etc... Rech. jx éduc. ou Aventure sur PC. **Ghislain LETELLIER, 1, rue St-Antoine, 53100 Mayenne. Tél. : 43.04.83.35.**

Vds A.500 + Worbench V.2.0 + jx + man. + lect. ext. : 2 000 F ou éch. ctre Neo-Geo + Fatal Fury. **Christophe RICHER, 8, rue Eugène Delacroix, 80080 Amiens.**

Cher. contact Atari ST et PC XT (util. et CIAO élect.) **Emile SOW, La Marie, 48, av. Fournacle, 13013 Marseille.**

Cher. pour ST jeu de sport type Decathlon. Ech. ou ach. **Denis VEBER, 137, bd Lafayette, 63000 Clermont Ferrand. Tél. : 73.92.95.65.**

A.500 et Dingue, cher. contact pour éch. Vendeur passer votre chemin. **Rémy CHAWKI, 24, rue Saint-Augustin, 16000 Alger. Tél. : 02.64.85.18.**

PC AT VGA TT format, cher. contacts sér. et durables. **Martin BORONSKI, 9, rue de Bourgogne, 91380 Chilly-Mazarin. Tél. : (16-1) 69.09.45.97.**

Ech. jx sur 6128. **David LEUEQUE, 68/20, rés. Le Niedeck, 57500 Saint-Avold. Tél. : 87.92.20.29.**

Cher. pour projet très sérieux, développeurs, graphistes ayant ou désirant developpement programme 3D. **Dominique GATTO, 7, rue Foucault, 92110 Clichy.**

Les Démos TE Branchement? Cher. un contact rapide et sérieux. 300 Demos STF.STE. **Philippe STOLLET, Grande Rue, 52000 Brethenay. Tél. : 25.32.23.78.**

Ech ou ach. Dunjon Master sur ST. F1 Tank Platoon, Gunship, F15, Strike Eable. Rech. doc sur logiciel UMS. **Etienne MELLET, 115, av. Charles de Gaulles, 81100 Castres. Tél. : 63.35.42.94.**

PC débutant cher. contact sérieux pour éch. jx et util. Ach. aussi. **Pascal THOMSON, av. de Navagne 24, B-4600 Vise. Tél. : 041.79.58.42.**

Cher. contacts sur Lyon pour éch. jx Amiga. **Julien SAC, 4, rue du Prieuré, 69130 Ecully. Tél. : 78.33.02.31.**

Cher. contact sér. pour éch. Dompubs (Bidouilles, images, sons) et demos sur ST. **Bruno BOURDOLLE, 130, rue de la Madeleine, 49000 Angers. Tél. : 41.66.53.82.**

Cher. contact ST jx et util. **Franck PANEL, 4, rue Roger Vinceneux, 28350 Senonches. Tél. : 37.37.84.62.**

Cher. contacts sur PC : Poss. LSL 5 V.F., Epic, Lure, Bargon Attack... Env. liste. **Sébastien CHANTELOT, 2, cité des Sports, 31270 Cugnaux.**

Cher. contacts sérieux pour éch. log. PC. **Antoine LEROY, Rue Long-Aulnois 8, 7050 Herchies. Belgique.**

Ech. A500 : seul. début. Contact sér. et rapides. Vds TO8 + CO : 400 F. Ach. Ext. Mem. Man. : 200 F maxi. **Stéphane MAIGROT, Les Maleties, 24570 Le Lardin. Tél. : 53.51.37.99.**

Cher. contact sér. sur Atari. **Michel DE SAINT PAUL, 9, rue Saint-Michel, 25630 Sainte Suzanne.**

Amigaiste cher. contacts pour éch. softs. Début. uniquement. **Sébastien PEROT. Tél. : 20.50.17.41.**

Ech. jx sur Amiga. **Philippe MARCOTTE, 1, rue des Paradis, 62160 Bully-les-Mines. Tél. : 21.72.01.49.**

Vds, éch. jx sur A500. Px spécial début. **Bruno MORIN, 20, rue de l'Eglise, 77760 Villiers-sous-Grez.**

A600 éch. jx et demos. Env. liste. **Johnny VAN LOOY, rue Tonglet 143, 6500 Beaumont. Belgique.**

Ech. jx. Cher. contact sur ST. Env. liste. **Matthieu MORRENT, rés. Michelet-Mazargues, 29, rue Raphaël, 13008 Marseille. Tél. : 91.71.26.85.**

Ech. jx et util., demos sur STE. Rech. jx sport. Env. liste. **Philippe SAINT-GEORGES, 118, rue du Petit Courgain, 62100 Calais.**

Ech. jx sur A500, sér. et rapide. Cher. jx sur C64. **Sylvain DHEILLY, 78, rue Miraumont, 80090 Amiens.**

Cher. contact sur PC. Env. liste. **Jean-François BERTHEAU, 1, rue des Myosotis, 57420 Fleury. Tél. : 87.52.54.01.**

Graphiste Amiga (demos) rech. sources Devpac et Amos pour début en programmation, éch. DP, demos... **Sylvain BAIL, 4, rue de Jemmapes, 44000 Nantes.**

1040 STF rech. éch. avec PC. Rech. solution de code name Iceman. **Philippe DEBONNE, 23, av. de Valderies, 81450 Le Garric. Tél. : 63.36.92.80.**

Débutant cher. contacts pour éch. tt sorte de log. dans le départ. 17, 85, 79, 16, 24, 33. **Laurent BAUDOUIN, BP 33, 17130 Montendre. Tél. : 46 .49.43.60.**

Cher. contacts sérieux sur A.500 pour éch. jx. **Christophe NOWYASZ, 15, rue Georges Brassens, 62119 Dourges.**

Ech. Eternam contre Laura Bow 2 ou Indy 4. Cher. contacts PC pour éch. sér. **Amiel GRUMBERG, 20, rue les Routières, 02550 Origny-en-Thierache. Tél. : 23.98.41.33.**

Vds ou éch. Soft sur Amiga. Début. bienvenu. Env. liste. **Sébastien RASTOLL, 32, hameau de Faveyrolles, 83190 Ollioules. Tél. : 94.62.17.74.**

Ech. jx et util. ST. **Eric COLOTTE, cité St Jean, BT G2, 83500 La Seyne. Tél. : 94.87.84.24.**

Rech. explication du jeu le Manoir de Mortevieille et Enquette policier. **Sandrine CHATEAU, 2, rue des Chênes, 94190 Villeneuve-st-Georges. Tél. : (16-1) 43.89.31.25.**

Passionné de Wargames sur Atari ST cher. contacts sur dép. 26, 07, 84 pour éch. **Bruno LOUBET, Le Chanterose, Rue Paul Loubet, 26200 Montelimar.**

Ech. jx, util., demos sur A500 et Atari ST. **Laurent JOUBERT, 38, rue Pascal, 92000 Nanterre.**

Ech. Bat 1 + carte MV 16 pour ST ctre orig. Dragon's Breath sur Amiga. **Vincent SACTARELLA, 4, av. Frédéric Mistral, 831700 Brignoles. Tél. : 94.69.26.81.**

PC (tt formats) cher. contact sér. pour éch. jx et utils. Env. liste. **Olivier POTHIN, 10, rue du Côteau, 78200 Mantes-la-Jolie.**

Ech. jx et utils et demos sur A 500 et Atari ST. Début. bienvenus. **Laurent JOUBERT, 38, rue Pascal, 92000 Nanterre.**

1040 STF, éch. util. Env. liste. **Philippe DIDIER, 18, imp. de la Pommeraie, 60100 Creil. Tél. : (16-1) 44.26.01.29.**

Ech. et vds jx sur STE. Contact très sér. Déb. bienvenus. **Eric PICHON, LLa Bufetrie, 37300 Joué-les-Tours. Tél. : 47.53.39.70.**

Rech. contact Amiga 600. Cher. Util et jx. **Florient VALLART, 6, chemin de Hallage, 7783 Bizet. Belgique.**

Ech. 520 STF + joy + Doc + Gods ctre 5 jx SFC. Vds 1 500 F. Ech. CPC 464. **Anthony GRANIER, 31, rue de la Balise, 17310 Saint-Pierre d'Oléron. Tél. : 46.47.33.58.**

Cher. contact A.500 env. liste. **Sébastien WILMET, 17, rue Pierre Pinton, 55110 Sivry-sur-Meuse. Tél. : 29.85.83.67.**

Ech. jx sur A 500. Env. liste. **Raphaël OLLIET, 8, allée Claude Bernard, 01200 Bellegarde.**

A500 éch. jx. Déb. s'abst. **Jérôme PERIGORD, 8, rue du Fief, 853200 Rosnay. Tél. : 51.30.54.99.**

Cher. contact A.500 jx et demos. Env. liste. **THE GREAT TECK, 35, rue Camille Desmoulins, 71230 Saint-Vallier.**

Ech. jx sur Atari (poss. Espana 92, Sensible Soccer). Env. liste. **Sébastien GHERARDI, 2, imp. des Tuilleries, 31860 Pins-Tustaret.**

A.500 cher. Seq.Maomidi (music X etc...) + Lang. Pascal en éch. nbx jx + mag. **François VELTZ, 14, rue Broca, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.36.49.11.**

Ech. jx et util. sur Amiga. Env. liste. **Didier RUAULT, 43, rue du Gal de Gaulle, 3456 Villeveyrac.**

Rech. jx éduc. sur A600 HD. Rech. TO8 D + écran pour école. **Jean-Pierre BLANCHER, 230, chemin de Bourdilman, 30200 Bagnols-sur-Ceze. Tél. : 66.79.97.09.**

Atari STE cher. contact sérieux pour éch. jx et util. **Daniel LE BOUDEC, 11, rue de Solferino, 76620 Le Havre.**

Cher. contact sur A.500. Ach. CPC 6128 coul. : 1 000 F maxi. **Fernand TAVARES, 30, rte de Chateauneuf, 26200 Montelimar. Tél. : 75.01.91.46.**

Ech. ou vds jx et util. sur ST et PC. Ech. jx sur Lynx, SFC, Neo-Geo XE Game. **Richard CAYRAT, 5, rue Champalbert, 07200 Aubenas.**

Ech. jx et util. PC ou Amiga cher. contact sér. 92 et Paris. **Michel CHEN, 12, place des Dominos, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.76.14.31.**

Ech. util. et jx sur PC Amiga et Atari ST. **Guy FARINEY, 8, Ker en Coz, 56690 Nostang.. Tél. : 97.65.72.22.**

Cher. éch. et ach. jx. TO8 D. Cher. club intér. par tous péripheriques. **Serge DOMINE, 17, rue de la Paix, 93260 Les Lilas.**

Ech. jx sur STE. Env. liste. **Jean-Pierre MARNIERES, 27, cours Didier Rey, 82300 Caussade.**

Ech. progs pour PC 3". Env. liste. **Christophe BIRKLE, 49, rue Gabriel Vilain, 78130 Les Mureaux.**

Ech. voiture thermique R-C (300 F) ctre A.500 (Ford RS-200). **Gilles PALLU, Domaine de Roseval, 94520 Mandres-les-Roses. Tél. : (16-1) 45.98.91.20.**

Groupe cher. sur dép.76, coder Atari ou PC en vue création jx. **Jean-Paul RENAULT, 35, rue Mi-Ri-Delalande, 76000 Rouen. Tél. : 35.61.59.24.**

ST éch. demos. Env. liste + disk + 1 timbre. **Jean-Philippe SCHWARTZ, 8, rue des Tirailleurs, 57200 Sarreguemines.**

Des jx pour Amiga, il n'y a pas mieux ailleurs. **Christian GOUGNAUD, 42, av. de Picaud le Long Beach, 06400 Cannes. Tél. : 93.90.31.29.**

Cher. contacts sur PC 3". Env. liste (jx, utils). **Sylvain FRANCOIS, 20, rue Villiers Près, 55400 Buzy. Tél. : 29.87.05.89.**

Cher. contact sér. pour éch. sur Atari ST réflexion, Simul. Wargames. **Julien VIGNOLLES, 1, chemin de Maintenue, 69650 Saint-Germain-au-Mont D'or.**

Ech. 200 jx et util sur PC. Contact sérieux. **Eric KIRSTETTER, 65, rue de Maison Blanche, 94420 Boissy-Saint-Léger. Tél. : (16-1) 45.99.00.49.**

APC un nouveau groupe de Demo, rech. Coder, Zikos, Graphos sur PC. **ZIKOS. Tél. : (16-1) 45.99.23.18.**

Amigaman rech. Amigagirl pour contact. Ech. jx sér. + Rap. **YANNICK. Tél. : (16-1) 49.83.91.44.**

Maverick (coder Amos) fonde un nouveau groupe. Quiksilver. Cher. 1 coder, 1 Gfx, 1 Sfx. **Jérôme REVILLARD, 2, imp. des Prés Riants, 74150 Rumilly. Tél. : 50.01.27.04.**

A500 cher. contact sérieux et durables pour éch. et util. Env. liste. **Guy GUERRERO, 13, av. Maurice Ravel, 69140 Rillieux-la-Pape.**

Ech. jx sur A500. Vendeurs s'abst. Déb. bienvenus! **Frédéric MARCHAND, Montgaroult, 61150 Ecouche. Tél. : 33.35.70.00.**

Ech. demos, jx sur PC 3". Contacts sérieux et rapides. Env. liste. **Stéphane SOUBIRAN, 34, rue Azimov, 34090 Montpellier.**

Atari ST : cher. contacts pour éch. jx, démos. Env. liste. **Laurent DESMARETZ, 567, rue de Paris Ecuires, 62170 Montreuil-sur-Mer.**

Cher. contacts sur Amiga. Env. liste. **Alexandre SCOLATI, Rte de Miège, 3968 Veyras. Suisse.**

A500 cher. contacts pour éch. jx. **Siegfried MOUNISSENS, 319, chemin de Pavin, 33140 Cadaujac.**

Ech. Softs sur STE, cher. Musiques tt genres sur STE. **David DUMONT, 8, rue George Laroque, 76300 Sotteville-les-Rouen.**

PC ts formats cher. contacts pour éch. jx et utils. Possède SB Pro. **Michaël FLEURY, 14, av. Louis Paget, 39400 Morez. Tél. : 84.33.47.25.**

Ech. sur PC Aces of Pacific ctre Turbo Pascal ou GFA ou Visual Basic. **Thomas GONNIN, 28, rue Massena, 06000 Nice. Tél. : 93.87.61.75.**

Ech. jx sur Amiga. **KRUSTY, BP 06, 38680 Pont-en-Royans.**

A500 vds à bas px ou éch. nbx jx et utils, démos. **Laurent MOREL, 1, rue des Cigognes, 67270 Hochfelden. Tél. : 88.91.97.76.**

Ech ou vds jx Amiga et Atari STE. **Valérie SOTO, 2, rue D'Oran, 34500 Beziers. Tél. : 67.62.34.62.**

Cher. contact sur PC VGA sérieux et rapide pour éch. jx. **Louis LUPETTI, 6, les Erables, 68890 Reguisheim. Tél. : 89.81.76.90.**

Graphiste et Musicien cher. programmeur pour faire demo. Temps et talent demandés sur Amiga. **Sébastien GALLOT, 4, av. de Verdun, 70360 Scey-sur-Saône. Tél. : 84.68.84.55.**

A500 Cher. contact pour éch. nbx démos. Cher. ttes demos relatives à the Cure. **Sielfried PERROT-MINNOT, 25, chemin du Grand-Mont, 25500 Morteau.**

Ech. ou ach. sur ST. Cher. Fascination. Env. liste. **Xavier ALLART, 59, rue Honoré de Balzac, 51350 Cormontreuil.**

Ech. jx démos, util. sur Atari ST. Env. liste. **Frédéric COOPMAN, 7, rue des Mésanges, 59229 Téteghem.**

Cher. contact sérieux et sympa sur Atari pour éch. jx. Env. liste. **Sébastien PARIS, 16, allée du Domaine, 27180 Les-Baux-Ste-Croix.**

A500 éch. nbx jx. Cher. contact durable et sérieux. Env. liste. **Patrick LE MAOUT, Vert Pré, 27D, Av. Georges Guynemern, 13800 Istres.**

Ech./vds nbx log. Poss. Push Ov.Bargon, Lure of Temp. **LEGEND, 3614 Gal BBC.**

Ech. ou vds jx. **Gaël RASLE, Kervaux 22170 Plouagat. Tél. : 96.74.38.32.**

Ech. utils et DP sur Amiga. Rép. si liste. **Olivier ALBAGNAC, 3315, 570, rte de Ganges, 34096 Montpelliers Cedex 5.**

Rech. disquette Video et Scrable avec dictionnaire incorporé pour Atari STE. **Pascal HERTWEG, 35, place du Tyrol, 57500 St Avold. Tél. : 87.91.2.51.**

Cher. contact sérieux sur 1040 STE pour éch. jx. **Frédéric BOURU, 14, rue Villers Prés, 55400 Buzy.**

Cher. contact sur 6128 (nbx jx). Env. liste. **Stéphane JAICH, 37, rue de Cagire, 31100 Toulouse. Tél. : 62.14.41.20.**

Déb. sur PC cher. contact sympa pour éch. util., jx. **Nicolas AYME, 29, rue des Alpes, 26000 Valence. Tél. : 75.55.33.39.**

A500 éch. log. et utils. Env. liste. **Elian ROCHER, 13, rue St-Adrien, 76800 St-Etienne du Rouvray.**

Cher. contacts sur PC pour éch. jx et utils. Env. liste. **Samuel ECARNOT, Tart le Bas, 21110 Genlis. Tél. : 80.31.32.51.**

Ech. jx Amiga ctre jx toutes consoles. **Pascal COLLIN, 6, rue du Chêne, 542600 Colmey. Tél. : 82.26.53.39.**

Ech. jx sur Amiga (Project-X, Agony, Crasy Cars, Epic..) Déb. bienvenus. **Frédéric CRON, 67, bd de l'Europe, 67210 Obernai. Tél. : 88.95.52.93.**

Ech jx amiga : vendeurs et arnaqueurs s'abstenir. Envoyer liste. **Sylvain LIOTARDO, 30, rue Berlier, 21000 Dijon.**

Cher. contacts pour éch sur A 500 sur dépt 76. **CYRILLE. Tél. : 35.69.83.92.**

Rech. demos VGA, Dompubs pour PC 3 1/2. **STEPHANE. Tél : 68.27.33.54.**

Ech jx sur STE (Epic, Monkey..) **Frédéric ALAGIA, 3, rue Armand Legendre, 79100 Thouars. Tél : 49.66.31.93.**

Cher. contact sérieux pour éch. Ach., vds jx et utils sur PC et A500, env. liste. **Micheline ROY, 52, rue Albert Camus, 68200 Mulhouse .**

Stop! cher. contacts Amiga. Envoyer liste tout pays. **Laurent TAULET, 24, rue de Flénu, 7390 Quaregnon (Belgique).**

Ach. vds, éch. sur Amiga, début. bienvenus. **J-Baptiste BROGNIART, 13, bd Gustave Roch, 41000 Nantes. Tél : 40.48.45.75.**

Ech carte 2090 pour 2000 + Ext. Ram pour 500 contre Action Replay pour 2000. **Karim BALI, 220, cours Lafayette, 69003 lyon. Tél : 72.12.07.22.**

Amigafan cher. contact pour achat ou éch. **Frédéric CARTON, 35, rue Gabriel Peri, 59210 Coudekerque-Branche.**

A 500,rech. contacts sérieux pour éch. jx, DP, utils, demo(amos, ass.). **Olivier SONNEVILLE, 145, rue Grande, 77300 Fontainebleau. Tél : (16-1) 60.72.03.39.**

Ech. ou vds, jx STE (Crazy Car III, Bat II, Wiz Kid, etc... tbre et disk pour list. **Michel MARDI, 6, rue des Tulipes, 91390 Morsang-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.15.01.12.**

PC éch. utils, jx, démo. **François BREARD, 813, bis av. des Moulins, 83200 Toulon. Tél. : 94.22.19.47.**

Cher. contacts sur A 600 pour éch, jx, util, démos, etc... (Poss. Dune, Black Crypt, Cure of Temptress...). **Thibault DEFLERS, 5, av. Ile-de-France, 91380 Chilly-Mazarin. Tél. : (16-1) 69.09.47.71.**

Codeur cherche contacts sympas sur Grenoble. **Laurent DENOUE, 2, rue François Coppée, 38000 Grenoble. Tél. : 76.46.24.59.**

St cher. contacts durables, déb. bienvenus, ach. ou éch. ou vds MD. **Dominique SCHERNO, 14, rue de Rathsamhausen, 67100 Strasbourg.**

Ech. orig. PC et Amiga (Digiview 4, Lotus 2, EOB 2), ctre Carcasse et Clav. Amiga 1000. **Ludovic HURTAUX, 8, rue du Danube, 51100 Reims. Tél. : 26.07.31.23.**

Ech. sur Amiga Hook ctre Lure of the Temptress (v. Française). **Eric PIVET, Aérodrom de Bourg, 01250 Ceyzeriat. Tél. : 74.45.16.77.**

Cher. contacts A 500, éch. jx : Heimdall, Espana 2, Simpsons, Civiliz Ation... Vds Obitus, px : 100 F. **Julien SAC, 4, rue du Prieuré, 69130 Ecully. Tél. : 78.33.02.39.**

Cher. contact sur ST, vds, éch., ach. jx, poss. Bargon, envoy. listes. **Sébastien VIDALOT, 418, chemin des Chênes, 06530 Le Tignet. Tél. : 93.66.30.11.**

Ech. sources Amos sur Amiga (Démos, jx, utils...). **Eric HILAIRE, 66, bd Pasteur, 07400 Le Teil. Tél. : 75.49.13.05.**

Bon pour une annonce gratuite

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Tilt P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Tilt n° 108

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ **ACHATS**

☐ **VENTES**

☐ **ÉCHANGES**

☐ **CLUBS**

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

TILT MICROLOISIRS
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 25 31.
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacer les 4 derniers chiffres du standard par le numéro du poste entre parenthèses.

Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION
Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière (2184)

Rédacteur en chef adjoint
Guillaume Le Pennec (2194)

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert (2170)

Secrétaire de rédaction
Annick Chollat (2189)

Première maquettiste
Christine Gourdal (2191)

Maquettiste
Marie-José Estevens (2188)

Photographe
Eric Ramaroson (2192)

Secrétariat
Juliette van Paaschen (2196)

Ont collaboré à ce numéro
Thomas Alexandre, Douglas Alves, Francis Blanchard, Pascal Blanché, Daniel Clairet, Jean-Jacques Caron, Daniel Cuirot, Laurent Decombe, Laurent Defrance, Elisabeth Estevens, Morgan Feroyd, Raphaëlle Gras, Jacques Harbonn, Emmanuel Hermelin, Olivier Hautefeuille (chef de rubrique PC), Jean-Loup Jovanovic, Juju, Piotr Korolev, Marc Lacombe, Yves Le Hyaric, Olivier Martinerie, Dogue de Mauve, Marc Menier, Fabrice Mérillon, Brigitte Naiac, Bruno Roitel, Thierry Ségur, Spirit, David Téné, Emmanuel Vigier

Rédacteur réviseur
Yves Le Hyaric

MINITEL 3615 TILT et 3615 TCPLUS
Marie Poggi et François Julienne (2200)

ADMINISTRATION-GESTION
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (1) 46 62 20 00

Directeur de la publicité
Antoine Tomas (2204)

Chef de publicité
Claudine Lefebvre (2202)

Assistante de publicité
Cécile Marie Rêvé

Vente (réservé aux dépositaires de presse)
Synergie Presse. Alain Stefanesco. Directeur Général.
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46 38 13 90.

Abonnements
Tél. : (1) 64 38 01 25.
France : 1 an (12 numéros) : 229 F (TVA incluse)
Étranger : 1 an (12 numéros) : 316 F (train, bateau)
(tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53, 77932 Perthes Cedex.
Pour la Belgique, tarif : 1 an (12 numéros) : 2 000 FB
Payable par virement sur le compte de Diapason à la Banque Société Générale à Bruxelles n° 210 0083593 31.

Promotion
Marcella Briza (2161)

Directeur Administratif et Financier
Margaret Figueiredo (2499)

Fabrication
Jean-Jack Vallet (2166)

Éditeur
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par
TILT SNC au capital de 4 399 500 F.
Principal associé : EM-IMAGES S.A.
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

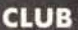
Gérant et Directeur de publication :
Francis Morel

Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger

Tirage de ce numéro : 135 000 exemplaires.

Dépôt légal : 4e trimestre 1992
Imprimerie : Sima Torcy-Impression, 77200 Torcy.
Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

petites annonces



CLUB

Flash Micro vds jx sur C 64/128, A500 et CPC 6128. **Sami BALAGHI, 182, bd de la Liberté, Casablanca. Maroc. Tél. : 31.64.81.**

Agnus Journal cher. testeur de jx. capable d'écrire des articles sur Amiga. **Angel CRYSTAL, Bat. 6, La Sapanarié, 81400 Carmaux.**

Stop! Rech. contact cool sur Amiga. **Yves BUCHER, 1588 Cudrefin. Suisse. Tél. : 037.77.28.51.**

Cher. don de vieux mat. infor. C64 — Spectrum — QL — Laser — Lynx — BBC etc. Assoc. bénévole. **Daniel DELON, 101, av. des Amandiers les Brets, 13340 Rognac. Tél. : 42.78.73.93.**

Ech. Démos Amiga. Env. 1 disk pour liste. Vds Scanner : 900 F. **Pascal GUILLOT, Poste Restante, 06000 Nice.**

Equipe développant jx sur Amiga, rech. Graphistes. **Jean-Claude QUENAON, Le Grand Spernot, 29200 Brest. Tél. : 98.03.61.09.**

Coder cher. Graphiste sur C64 pour MES Demos. Bienvenue aux débutants. **Laurent OVAERT, 82, rue F. Ferrer, 78210 St Cyr.**

Nouveau Fanzine pour Atari : Magazine envoi contre timbre à 2 F 50. **Stéphane PELAMOURGUE, 96, montée de Calvas, 30000 Nîmes.**

Assoc. de développeurs. Venez nous rejoindre, ouvert à tous vos projets. **TWINFACE, 5, rue de Taillet, 66100 Perpignan. Tél. : 68.50.29.91.**

Les meilleurs DP sur Atari et Amiga à des px fous. **DP DIFFUSION, 10, rue du Vergeron, 38430 Moirans.**

Cher. Graphiste et Musicien pour groupe sur PC. **Laurent VERBIESE, 163 bis, rue du Gal Leclerc, 59790 Ronchin.**

Club CPI (loi 1901) diffuse plus de 150 demos et plus de 200 Soundtracks sur ST(E). **CPI, 22, av. des 8 Arpents, 95580 Andilly.**

Haute densité : 1 nouveau Fanzine. Rech. lecteurs et journalistes. **Arnaud CAMPANELLA, La Hotoie Tivoli, 80000 Amiens. Tél. : 22.92.18.20.**

PC rech. Club de demos ou de Fanzine. Bonne volonté. **Arnaud JACQUES, 14, rue Blaise Pascal, 52000 Chaumont.**

Arsenic. GRP de démos, rech. Coders (GFA ou ASM). 5 GFX Men et 1 coder. **Christophe PRILLOT, La Baratonnière, 36600 Villentrois.**

New Super Club Amistar + 300 jx!! Liste et inscrip. gratuites pour 100 premiers. **AMIGASTARS, 9, rue de l'Opéra, 13100 Aix-en-Provence.**

Club Amos Allem. cher. contact Club Amos franç. **Steve DAUG-F UNSEN, 4, rue Principale, L-8817 Eschette. Luxembourg.**

Atari 2000 éch. jx sur 520 ST(E). Arlequin, Vroom, Epic, Cure, Croisière, etc.. **Lionel FRANCONE, 11, chemin des Aires, 13109 Simiane Collongue. Tél. : 42.22.64.71.**

Jeune Graphiste (16 ans) sur Atari ST cher. programmeur, scien.. musicien ou autre pour jx. **Frédéric DUVAL, La Vallete aux Mières, 14190 Ouilly-le-Tesson. Tél. : 31.90.96.00.**

Club ST éch., vds astuces, concours, jx... Un timbre pour réponse. **Carole SAEZ, Les Pins, 40/105, av. F. Roosevelt, 06110 Le Cannet-Rocheville.**

The Ultimate Amiga user Club réalise digitalisation Audio et Video. Infos contre 5 F en timbre. **INTERCEPTOR, 13, av. Jean Jaurès, 73000 Chambéry. Tél. : 79.62.96.48.**

Groupe Amiga GFA World rech. Coders, Graphics, Musiciens, Swapper. **Farid BELLILI, 20, place des 4 Vents, 78570 Chanteloup-les-Vignes. Tél. : (16-1) 39.74.43.07.**

Club Amiga : jx, demos, util. **David PRIORI, rue Bois de Mont 412, 4101 Jemeppe. Belgique.**

Des Doms Pubs. Atari, Amiga, PC et Macintosh. Catalogue ctre 10 F. **IFA, 549, route Nationale, 59680 Cerfontaine. Tél. : 27.65.58.11.**

Coder de demos cher. contact sympa et rapide sur Amos. Débutants s'abstenir. **Damien GIFFARD, chemin de Galharreta, 64990 Saint-Pierre dlrube.**

Le plus grand Club Atari ST en Europe! Prix hors concurrence. **INSOMNIA, Po box 616 — 4020 Jupille. Belgique.**

Des Doms pubs. Liste ctre 20 F. **FREENEWS ASSOCIATION, 41, bd Joseph Vallier, 38100 Grenoble. Tél. : 76.49.42.06.**

Club Amiga-Atari ST-XL (jx, DP, util.) cher. matos + orig. **Jean-Luc DENBROEDER, 16, rue Jules Destrée, 1030 Bruxelle. Belgique. Tél. : 023.43.29.65.**

Groupe sur Amiga cher. GFX, Pack demos ctre 1 disk + timbre. **Laurent DUREUX, 5, rue Jean Mermoz, 74100 Annemasse. Tél. : 50.37.89.31.**

Nouveau Club sur Amiga rech. membres pour Swapping et création de demos.. **Emmanuel SALVADORI, 167, rue de la Mutualité, 59640 Dunkerque. Tél. : 28.24.33.45.**

Ataristes! Rejoinds-nous au premier Club Anglais. Plus de 300 prog. Docum. gratuite. **ATARI CLUB, BP 307, 4020 Liège 2. Belgique.**

Coder Amiga cher. membres motivés pour création et éch. Déb. accept. **Eric GISCLON, 12, lot des Pins, 42160 Andrezieux.**

Catal. gratuit PC jx éduc. T.TXT + impr., anti-virus, base langage, music prog. Wind. Santé etc. **BLOCH CLUB PC, 12, rue de l'Ours, 68000 Colmar.**

Ech. ou vds jx sur Amiga. Env. liste. **AMI CLUB CHODIE, BP 23, 62000 Chateliau. Belgique.**

Micro Mag et Press Fire : Super Fanzine disc dur CPC! Un disk + un timbre 4 F. **Nicolas MIRAUCOURT, 34, rue du Donjon, 77310 Boissise-le-Roi.**

Club Amiga, jx. util., DP, Soluce, matos. Vds Sidecar A1000 : 1 200 F. AT once A500 16Mhz, VGA : 1 800 F. **Thierry GAUTHIER, Place du Puis, 21190 Monthelie. Tél. : 80.21.25.14.**

Services en infographie : Dessin animé, Logos, 2D, 3D, Digits, Bank d'images, Transfert Video, etc... **Olivier DUVAL, 92, rue de Javel, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.78.67.54.**

Rech. pers. motivées pour création fanzine. **Philippe RENON, Les Fougères, 23220 Champsanglard.**

Assoc. Manor calcule vos images real 3D jusqu'à 23 bits. **ASSOCIATION MANOR, Quartier Mermoz, Bt D2, 54240 Jœuf. Minitel 24 H/24. Tél. : 83.40.63.22.**

Hydroxid (ST) et progenyx (Amiga) rech. new members : Coder, music, graphists. **NICOLAS. Tél. : (16-1) 34.43.17.71.**

The Klan rech. coder, graphiste, musicien pour demos. Déb. acceptés si créatif. **Christophe SCHMITT, 14, rue du Vieux Bry, 6230 Thimeon. Belgique.**

Cher. personne sur Voiron ou Grenoble pour création fanzine Atari. Poss. impr. coul. + matériel. **Aurélien PUECH, Rue des Lavandes, 38500 Coublevie. Tél. : 76.05.47.63.**

St éch. demos + sources + compils d'intros. Réponse si timbre. **Yannick BERTHOU, 87, rte d'Arbouville, 78120 Rambouillet.**

Salut! Cher. un gars qui s'y connaît en transfert CPC-PC et qui pourrait m'expliquer. **Olivier JACQUES, 14, rue Blaise Pascal, 52000 Chaumont. Tél. : 25.03.16.94.**

Club Amiga Nord 59 : Rejoignez-nous. Env. liste. Rech. Graphistes et coders. **Olivier DEJAEGERE, 24, rue Henri Ghesquières, 59155 Faches-Thumesnil. Tél. : 20.52.96.91.**

Vous êtes bloqué dans un jeu PC? Solutions complètes et rapides. Rens. ctre un timbre. **Laurent MERY, 93, rue du Général de Gaulle, 95120 Ermont.**

Cher. CR Graphistes, corresp. pour former club. **Olivier PAGES, 12, av. Charlevoix de Villers, 40000 Mont-de-Marsan. Tél. : 58.75.83.89.**

Nouveau Club pour Amiga. Env. un timbre à 15 FB pour rens. **ARCADE, BP 5, B7331 Baudour I. Belgique.**

A2000 rech. contacts pour éch. jx, DP, demos, sources, util. et aide pour jx. **Fabian Tissières, Sous-Gare, 1958 St-Léonnard (VS). Tél. : 027/31.21.84.**

Cher. programmeurs assembleurs sur A500. **Sébastien FRESSE, Route de Saujon, 17600 Nancras. Tél. : 46.94.41.88.**

Le système de magie le plus perfectionné jamais développé pour un jeu d'aventure-fantaisie

SPELLCRAFT™

ASPECTS OF VALOR







Photos d'écran sur PC.

Bienvenue à Valoria! Seul celui qui cherche la Connaissance, les Sorts et la Vérité pourra pénétrer dans ce monde ensorcelé, empli de destruction et d'amertume. Seul un homme pourvu d'un vaste savoir pourra s'aventurer dans les Domaines Magiques.

Acceptez cette quête, et votre Maître vous apprendra les Sorts renfermant les Forces de l'Univers. Affrontez les Princes Sorciers et leurs serviteurs, explorez des domaines inconnus…

- Graphismes très détaillés.
- Musique et effets sonores ensorcelants.
- Un savant mélange de stratégie et de tactique.

UBI SOFT
Entertainment Software
22, Rue Armand CARREL
93100 Montreuil-sous-bois
Tél 48 57 65 52
Fax 48 57 07 41

ASCIIWARE





Plongez dans les bas fonds de Los Angeles à la poursuite de dangereux criminels.
Grace à ce jeu fantastique, vous allez jouer le rôle des deux flics les plus célèbres de l'histoire du cinéma:

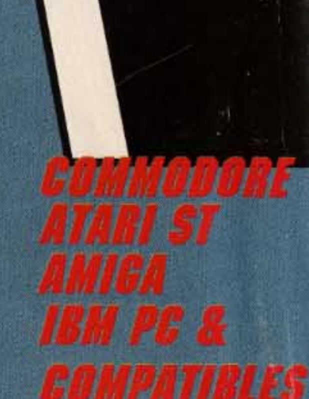
* Le Sergent Murtaugh (alias Danny Glover)
* Martin Riggs (Mel Gibson), dit "L'ARME FATALE"

Ils forments l'équipe la plus efficace de la police de Los Angeles.

Le jeu s'inspire du scénario des 3 films et reprend scènes et les ennemis les plus spectaculaires des 3 films. C'est un mélange de jeu de plate forme et de tir. Plusieurs missions vous sont proposées:
Vous devez démanteler des réseaux de traficants de drogues, de blanchiment d'argent sale, et des traficants d'armes. Il faudra arrêter un tueur de flics, et sauver une fille qui a été kidnapée. Chaque mission se déroule sur plusieurs tableaux.
Vous pouvez jouer soit avec le SergentMurtaugh, soit avec Riggs. Chacun possède ses qualités et ses faiblesses.

FAITES TREMBLER LES CRIMINELS !

ocean®



OCEAN SOFTWARE LTD . 25, BOULEVARD BERTHIER 75017 PARIS, FRANCE. TEL: 47 66 33 26. FAX: 42 27 95 73



DISK 108



BILL'S TOMATO/AMIGA

Devenir l'ange gardien d'une tomate apeuré, ça vous tente ? Alors précipitez-vous sur cette démo jouable du prochain soft de Psygnosis.



S.C.OUT/PC

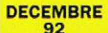
Voici une démo jouable du jeu d'action-réflexion d'Atreid Concept. Dirigez un module d'exploration pour nettoyer une base des aliens qui l'infestent.



JIM POWER/ST

Avec Jim Power sur ST, découvrez les joies d'un subtile mélange entre beat'em all et jeu de plates-formes concocté par Loriciel.





DECEMBRE 92

